차세대

게이머가 선택한 차세대 종합보험

게임챔프

소니, 2월 플레이 스테이션 한국 진출 의사 있다!!

드디어 어드벤처로 태어나는
「도키메키 메모리얼」

집중공략

PS용 와일드 암즈
신슈퍼로봇대전
김전일 소년의 사건부

SFC용 드래곤퀘스트 Ⅲ

SS용 에너미제로
샤이닝 더 홀리아크
파이터즈 메가믹스

챔프특보

★와프의 EO차기작은 시각장애인용 「리얼사운드」
★「토발」시리즈 제2탄 「토발 NO.2」등장
★N64로 태어나는 2.5D의 「요시아일랜드 64」
★「스트리트파이터 Ⅲ」「철권3」신정보 대공개
★「FF Ⅶ」「사가 프론티어」
★만화로 읽는 닌텐도 제왕의 시절과 은둔의 시간

특별부록

차세대 게임연감 Vol.2

STREET FIGHTER Ⅲ

1997 2

6,000원

9 771227 717002 02
ISSN 1227-7177

가정용 비디오 게임에서 PC게임까지...

삼성게임프라자가 특별한 이익을 드립니다.

기간 무제한! 비교될 수 없는 차이! PC게임 신상품 35% 지속 할인!!기대하십시오.

1996년 12월부터 삼성 게임 프라자의 전 매장에서 전 PC게임 소프트를 소비자 가격의 35%나 할인해 드립니다. 이제 구태여 용산 등지를 돌아다닐 필요가 없어 졌습니다. 가까운 삼성 게임 프라자를 찾아 가세요. 언제나 신속하고, 저렴하게 PC 게임을 구입하실 수 있습니다.

대망의 12월 10일. 창세기전2를 50%에 찾아 가세요!

에임 포인트를 구입신 고객 전원에게 12월에 발매된 창세기전Ⅱ의 50% 할인 쿠폰을 자랑스레 사용할 날이 다가 왔습니다. 남들이 창세기Ⅱ를 사고 있을 때 가까운 삼성게임프라자에 쿠폰을 제시하고 50% 할인가에 창세기전Ⅱ를 구입하십시오. 남부럽지 않은 기분을 느끼실 것입니다.

사은품 을 받아 가세요!

행사기간중(1996년 12월 23일부터 1997년 1월 31일)삼성게임프라자에서 게임기를 구입하시면 1997년 소닉카렌다를 드립니다.

삼성게임프라자
1997년 카렌다

(SIZE:650㎜×430㎜)

체인점개설문의

(주)하이콤 삼성게임프라자 사업부
서울시 용산구 한남동 686-42
전화:(02)795-5765

서울 가양점 3661-7264 나진1호 714-4566 대치점 565-2252 명일점 3426-8604 오목점 645-9313 삼성동점 543-7010 상도점 824-8275,6 방이점 203-6691 행당점 299-7158 흑석점 813-7577 사당점 594-6172 대림점 843-4622 중계점 939-5550 구의점 456-2561 북가좌점 306-7728 구로점 863-2055 상계점 932-5264 아현점 312-3764 약수점 234-1525 **경기도** 인천만수점 (032)469-6654 일산중산점 (0344)976-5444 경기광주점 (0347)65-2519 금곡점 (0346)595-2087,8 김포점 (0341)84-5949 분당푸른마을점 (0342)711-3596 분당동점 (0342)781-0380 수원종로점 (0331)251-1617 수원수원역점 (0331)256-0463 수원부부점 (0331)251-7340 수원세류점 (0331)34-5580 일산태영점 (0344)913-6406,7 산본점 (0343)94-6758계산점 (032)551-9282 중동신도시점 (032)326-0626 강화점 (032) 932-7579 용인점 (0335)35-1436 포천점 (0357)541-2053 안산점 (0345)418-2891 안산월피점(0345)84-6326 안성점 (0334)74-5364 금촌점 (0348)941-3719 여주점 (0337)86-9759 의정부점 (0351)43-0087 **경상도** 대구복현점 (053)953-2805 점촌점 (0581)53-8944 포

멀티미디어의 삼성전자

CD-ROM VERSION

PolyChrome

폴리크롬

폴리크롬의 비밀을 찾아 떠나는 리크와 스티어의 모험 !!

- 캐릭터에서 마법효과까지 모든 화면이 폴리곤으로 표현
- 캐릭터의 장비에 의해 그래픽이 변화
- 마우스의 상하는 확대/축소, 좌우는 회전등 평소에는 볼 수 없는 시점으로 전투를 즐길 수 있다.

- 장르: RPG
- 486DX-66 이상
- RAM 16MB 이상

개발원 — cybelle DAWJ (주)다우기술

©1996 Cybelle

판매원 — 인포미디어 Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자

삼성C&C프라자에 오시면
소프트웨어 및 컴퓨터 관련제품 일체를 구입하실 수 있습니다.

CYBER TROOPERS

VIRTUAL-ON

경 고
본 제품의 불법 수입품 또는 복제품의 판매, 유통이 적발시 법적 조치를 취하게 되오니 많은 협조 부탁드립니다. 또한 불법 제품을 구입하신 소비자께서는 본사로 연락주시면 소정의 사례와 함께 정품으로 교환해 드리겠습니다.

12월 초 발매

SEGA SATURN
AM R&D DEPT.#2
Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자

HICOM
총판매원 : (주)하이콤
서울시 용산구 한남동 686-42 피크랜드 빌딩
(02)795-5765

전국 삼성 게임 프라자

서울
- 양발산점 : 3661-7264
- 포점 : 3461-2315
- 로점 : 863-2055,6
- 의점 : 456-2561
- 점 : 843-4622
- 점 : 565-2252
- 점 : 3426-8604
- 아점 (신세계)
- 아점 : 982-5753
- 사당점 : 594-6172
- 삼성동점 : 543-7010
- 상계점 : 932-5264
- 상도점 : 824-6275,6
- 소공점 (롯데)
- 신림점 : 888-3960
- 아현점 : 312-3764
- 약수점 : 234-1215
- 영등포점 (롯데)
- 영등포점 (신세계)
- 4556
- 나진점 : 3272-3838,9
- 잠실점 (롯데)
- 중화점 : 436-7718
- 창동점 : 994-1467
- 행당동점 : 299-7158
- 화곡점 : 601-5597
- 흑석점 : 813-7577

경기도
- 금곡점 : 0346-592-2087,8
- 분당푸른마을 : 0342-711-3595,6
- 수원북부점 : 0331-251-7340
- 수원역점 : 0331-256-0463
- 인천만수점 : 032-469-6654
- 일산점 : 0344-913-6406
- 분당아탑점 : 0342-708-4007
- 안양평촌점 : 0343-59-0278,9
- 안산월피점 : 0345-84-6326
- 경기금촌점 : 0348-941-3719
- 경기김포점 : 0341-84-5949
- 경기산본점 : 0343-94-6758
- 경기안산점 : 0345-418-2891,2
- 경기안성점 : 0334-74-5364
- 경기여주점 : 0337-86-9759
- 경기의정부점 : 0351-43-0087
- 경기장현점 : 03 6-572-7508
- 경기중동점 : 03 -666-0621
- 경기포천점 : 0357-541-2053
- 인천계산점 : 032-551-9282

경상도
- 경남김해점 : 0525-37-5879
- 경남삼천포점 : 0593-3 -659
- 경남창원점 : 0551-67-868
- 경북경주점 : 0561-774-3434
- 경북김천점 : 0547-32-6 39
- 경북점촌점 : 0581-53-8941
- 대구북현 산격점 : 053-95 2805
- 대구시지 경산점 : 053-792-3697,9
- 대구지산 범물 : 053-781-2788,9
- 부산대 점 : 051-628-2324
- 부산반송점 : 051-531-2905
- 부산수정점 : 7398
- 부산 연산점 : 051-865-6617
- 진주상대점 : 0591-52-5 19
- 진주점 : 0591-745-7213
- 창원반송점 : 0551-84- 1
- 포항두호점 : 0562-49-1018

충청도
- 대전 법동점 : 042-628-0789
- 대전월평점 : 042-489-7303
- 대전정림점 : 042-585-0275
- 대전중촌점 : 042-257-9060
- 청주 용암점 : 0431-293-2526
- 청주점 : 0431-233-3725
- 충남서산점 : 0455-666-0960
- 충남서천점 : 0459-953-7697
- 제천점 : 0443-48-4088, 47-6088
- 충주점 : 0441-854-1656

전라도
- 광주운암점 : 062-524-5708
- 전남순천점 : 0661-53-7885
- 전남 여수점 : 0662-653-7947
- 전북부안점 : 0683-81-2962
- 전북이리점 : 0653-8 -6679
- 전주효자동점 : 0652-22 -4959

강원도
- 원주점 : 0371-43-5592
- 춘천점 : 0361-51-4548
- 속초점 : 0392-31-4646

제주도
- 제주서귀포점 : 064-32-0740
- 구제주점 : 064-24-2586

게임을 통해 전해오는 감동적인 제갈공명의 삶

삼국지 공명전

인지를 초월한 지략
당대 최고의 군사
제갈공명!!

게임의 특징

- 오프닝, 일기토 장면의 박진감 넘치는 동화상
- 일류 성우들의 연기로 전달되는 생생한 일기토
- 약 200명에 이르는 장수, 총 40여종의 부대
- 48종류에 이르는 다양한 책략
- 200이상의 아이템
- 난이도 설정 가능
- 1인 플레이 전용
- 뛰어난 음질의 오리지날 BGM

486이상/RAM 8MB이상/HDD 30MB이상
윈도우3.1이상(600×480, 256색)
2배속이상 CD-ROM 드라이브
SOUND BLASTER호환 SOUND카드

절찬리 판매중

KOEI

본사 : 서울 특별시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층 TEL : (02)401-2531/2, FAX : (02)449-5367

좋은 게임 BISCO

지금 PC게임의 전설이 되살아난다!

최고의 컴퓨터게임 삼국지 시리즈의 결정판!

전투의 승패를 좌우하는 "진형"의 등장
12가지의 진형이 등장함으로 방향과 지형에 따라 적절한 작전을 구사, 보다 실감나는 전투를 행할 수 있다. 또한 난사와 반격 등의 특수공격과 특수 장수만이 사용하는 "환술" 등 32가지의 계략이 전장을 화려하게 만든다.

담당관 제도의 현실화!
내정 - 군사 - 외교 - 특수 등의 담당관 제도가 사실화되어 도시별 지방행정이 세분화 되었으며 중앙집권제의 인재등용이 더욱 부각되었다. 매년 결정되는 목표는 게임의 새로운 재미로 추가되었다.

"민심장악"과 "명성"의 새로운 형식
백성과의 관계도 새로운 요소로 등장하여 전투시와 세금징수시 큰 요소로 작용. 또한 백성에 의한 명성은 이 게임의 주요 요소인 턴수를 결정하게되어 그 무엇보다 빠른 통일의 길을 보여준다.

박진감 넘치는 일기토
측면위에서 내려다 보이는 일기토로, 단검 등의 새로운 요소는 물론 캐릭터의 크기로 확대되어 불꽃튀는 일기토를 실감할 수 있다.

三國志V

[한글판]

12月10日 발매

- [황건적의 난] 시나리오 추가
- 7가지 멀티 시나리오 방식, 최대 8명 플레이 가능
- 오리지널 BGM 20곡
- 추천기종 : CPU 486, 8MB, 4배속 CD-ROM 드라이브
- Window 3.1, 95 호환

KOEI

본사 : 서울 특별시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층 TEL : (02)401-2531/2, FAX : (02)449-5367

좋은 게임 BISCO

차세대 게임챔프

3월호부터 매월 1日→10日로 발행일 변경

발행일 변경 - 10일만 더 기다리면 된다!

누구나 한번 이상은 힘든 결정을 할 때가 있었습니다. 제 3자에게 그것이 작은 스캔들이라고 평가받아도 본인의 결정은 정말 피를 말리는 고통입니다. 우리의 독자들도 마찬가지입니다. 밤을 꼬박 새우며 선택, 정말 피를 말리고 혹을 떼게 만들었습니다. 정말 고생했습니다.

챔프는 창간 초기에 '챔프 파이브'라는 이미지를 굳히며 5일 발행일을 고수했습니다. 외부적인 것을 두번째로 치고 독자의 목소리를 우선으로한 결과입니다. 신속정보, 독자의 요구사 사항 그리고 게임업계의 비협조… 그래서 발행일은 1일로 바뀌었고 챔프는 한층 높은 판매율을 자랑했습니다. 비디오 게임보다 PC 게임 시장이 뚜렷한 가는 요소들까지도.

하지만 우리 독자를 위한 문호의 비상사태가 발생되었습니다. 대부분의 잡지의 발행일이 25일에서 30일에 집중되어 될 중간에 발생하는 정보의 누수가 너무 심했고 열악한 국내 게임 게임 또한 출시 후속으로 인해 수입 외국게임에 밀리기를 매일같이 반복했습니다. 또한 가장 중요한 지적 사항은 챔프독자 응답으로 결과 50% 이상이 10일 발행일을 원했던 것이었습니다.

챔프로서는 힘든 결정이었습니다. 이젠 정보의 누수도 없습니다. 발행일로 인한 독자의 불만도 해소됩니다. 챔프도 10일 발행으로 인해 더욱 새련되고 게임 매니아를 만족시켜주는 최고의 잡지를 고수하겠습니다.

특별부록
차세대 게임연감 Vol.2

CONTENTS

February 1997.2 Vol.51

전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 없는 경우나 지역이 다른 부록이 내용이나 책 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 연락을 주십시오.

- 게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적 ☎ 02-714-7942

서울지역 / 경기 지역 / 부산 지역 / 경북 지역 / 경남 지역 / 충북 지역 / 충남 지역 / 강원 지역 / 전남 지역 / 전북, 제주 지역

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
챔프 취재팀
팀장/송종석
김형욱, 손영국, 이성철, 박지연, 이선미, 박연선
객원기자/채연준, 성은교, 정억선
통신원/정광진(일본), 정현철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽
유구연, 정승경, 김미정, 임소희
챔프 미술팀
팀장/이동력
양연이 대리, 신성아
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종현
손영락 대리, 김성민
관리팀
이미자, 박영미
광고팀
문정철 대리, 신현정
광고미술/김재연 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-130
서울시 용산구 청파동3가 29-16 운양빌딩 2층
인쇄/(주)학원 프린테크
제본/한양제본, 대원제본
출력/베스트 출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
취재 702-3213/4
미술 702-3282

가격 및 정기구독 안내

가격 6,000원
1년 정기구독료/66,000원
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/702-3215

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

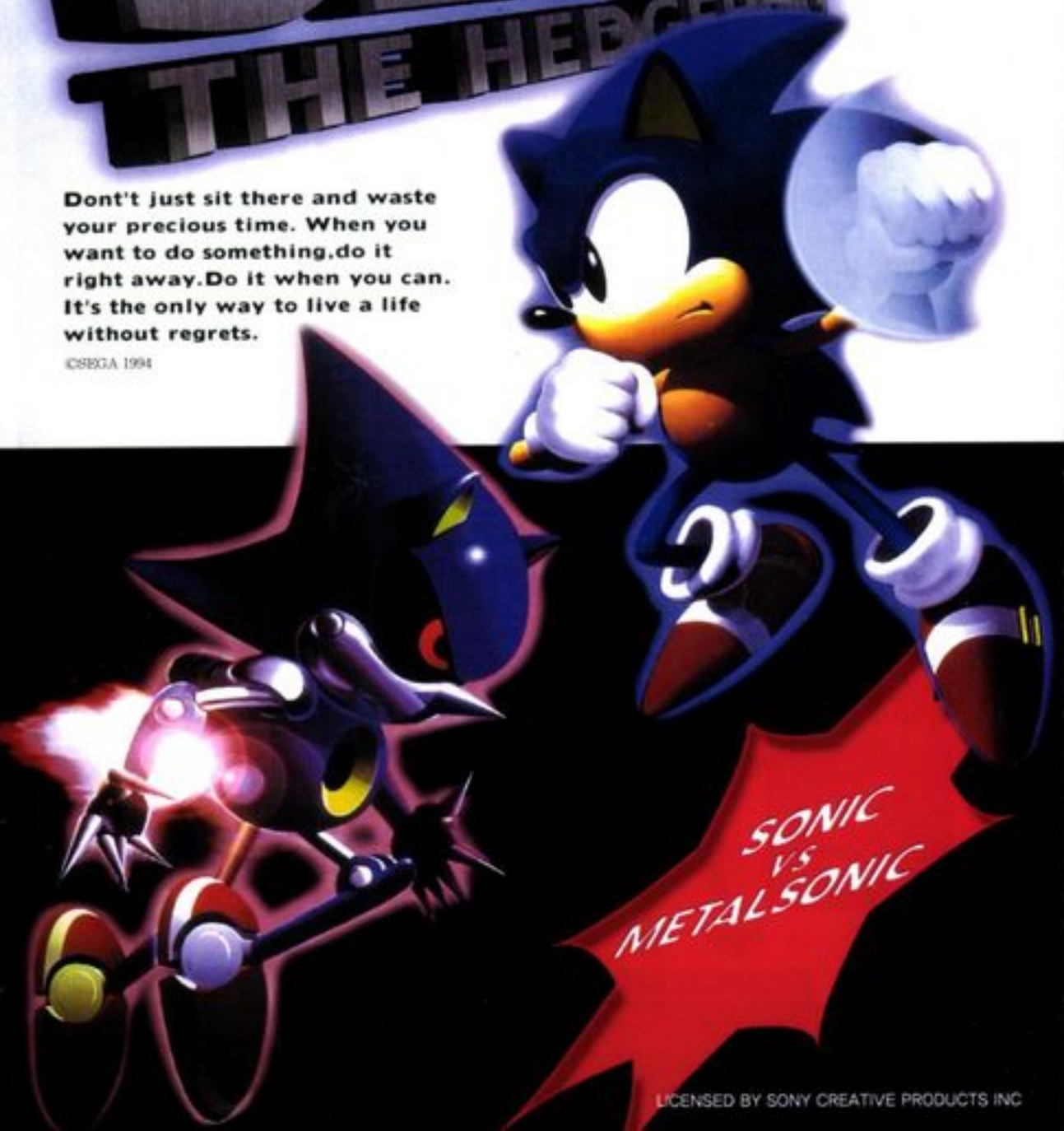
정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

SEGASONIC THE HEDGEHOG

Don't just sit there and waste your precious time. When you want to do something, do it right away. Do it when you can. It's the only way to live a life without regrets.

©SEGA 1994

SONIC VS METALSONIC

LICENSED BY SONY CREATIVE PRODUCTS INC

국내 최초의 게임 캐릭터 전문점 "소닉&테일즈"가 여러분께 인사 드립니다!

SEGASONIC THE HEDGEHOG

TAILS SONIC KNUCKLES

- ◆소닉 &테일즈와 함께할 가족을 찾습니다.
- ◆취급 캐릭터:세가소닉, NBA용품, 슬램덩크…
- ◆취급품목:의류, 완구류, 문구, 팬시, 시계, 가방, 킹 오브 파이터즈등…

대리점 및 판매점 모집안내

- ■ 모집지역:전국
- ■ 자 격:대리점–실평수 8평 이상 소유 하신분
판매점–기존 게임SHOP 및 팬시 문구점 운영하시는 분
- ■ 상담문의:TEL–(02)713–6430, 3272–8159

※ 본사의 모든 제품의 원산지는 일본 소닉 크리에이티브사(SONY CREATIVE PRODUCTS)에서 자체 생산되어 수입되는 상품입니다.

※ 본사는 세가소닉에 대한 한국내 모든 판권을 소유하고 있습니다.

하늘소프트 SEGASONIC THE HEDGEHOG

서울특별시 용산구 한강로 16–49
삼국빌딩 1301호
TEL:705–1171~6 FAX:705–1176

국 내 외
생산업체에서
공 급 하 는

게임本部

히트 상품

P/S액션 리플레이

1. 1000여가지 이상의 게임 개조코드 내장
2. 파워업 기능
3. 메모리 확장 기능
4. 구종 게임도 프로그램 전환으로 굉장한 흥미도로 즐길수 있다.
5. RPG 시뮬레이션 게임을 초보자도 계속 진행 효과를 얻을수 있다.
6. 오락실용 게임을 능가하는 게임 흥미로도 즐길수 있다.

※ 96년 12월호 게임챔프 참조

신상품

PC링크카드

1. 게임 전문가용 이라 할수 있다.
2. PC에 연결 원하는 게임코드 번호를 얻을수 있다.
3. P/S S/S공용이며 액션리플레이 카드가 있어야 한다.

※ 자세한 내용은 본책자 분석 내용과 96년 12월호 게임챔프를 참고해야 한다.

P/S S단자

일반 RF화질, AV화질보다 2배이상
고화질로 게임을 즐길수 있다.
사용환경:Sper Video 단자가 있는 TV사용
오락실 처럼 선명도 최고

P/S RGB단자

Sper Video단자보다 3배이상
고화질로 게임을 즐길수 있다.
사용환경:RGB전용 모니터에 사용

P/S 2인용 링크케이블

릿지 레이서등의 게임을 둘이서
동시에 경주할때 사용
사용환경:2대의 게임기, 2대의 TV

32비트 게임을 위한 겸용
SI-205B 듀오스틱 바이오그립 조이스틱

공중전 필수
레이싱게임 필수
호환성:소니 플레이스테이션, 세가새턴 32비트 가정용게임 시스템
새로운 디지털 디자인
손에 잡기 편한 에고노믹 바이오그립 조이스틱
LED 터보 인식 장치
8개의 발사 버튼
자동발사 & 모션기능
2미터 듀얼 플러그 케이블
4개의 바닥 빨판
1월 중순 출시

P/S RF단자

AV 단자가 없는 구형 TV에 사용

울트라 64 슈퍼컴보이 RGB케이블

P/S RACCOM패드

경주등을 할때 사용

마포구, 은평구,
영등포구 도매, 소매
소비자께서는
합정동 게임왕국으로
오시면 됩니다.

게임왕국
338-2331
망원동
합정역
양화대교
주유소
동교동, 신촌→
합정동R
합정시장
합정동
게임왕국

공급원
게임본부 (무역업무대행)

서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호
TEL:701-1667~8 FAX:718-6662

통신판매
국민은행:015-01-0496-246
농협:011-01-317824
예금주:송용섭

게임유통 新 시스템으로 거

소 자본으로 자기사업을 해야겠다고

도소매업에서 성공할 수 있는 노하우
현재 하시는 사업에 겸업 및 동참 전략
모든면에서 저희 게임유통을 선택하신
것은 행운입니다.

특 전

1. 간판 및 인테리어 지원 검토
2. 광고 및 판촉물 지원
3. 영업지도신규판매교환대여
4. 상품정보 정기간행물
5. 출장상담판매촉진교육무료지원(항시대기상태)

게임유통(본점):716-6301~2,
706-3070
FAX:3272-5505

게임유통(수리실):713-5853 담당:이근식

A/S 전문 상담

■각종게임기, CD게임기,CPS, SS, N, GCD, 훼밀리 등등
A/S 15년의 노하우 용산에 발표

태안점	창동점	고강점	채널	게임박사	연희점	용인점	명일점	청주점	안산게임마트
TEL (0455)72-1007	TEL 994-5533	TEL (032)683-6428	TEL 704-7615	TEL 702-4268	TEL 337-2369	TEL (0335)37-0858	TEL 3427-1165	TEL (0431)69-0615	TEL (0345)419-3210
면목점	둔촌APT	코바게임	청주점	게임챔프(가락점)	화인게임	정릉점	안양점	축 오픈 울산점	수원점
TEL 433-2682	TEL 487-0115	TEL 718-1520	TEL (0431)65-3587	TEL 417-6411	TEL (0522)60-2420	TEL 911-4057	TEL (0343)44-7036	TEL (0522)65-9703 69-9437	TEL (0331)251-5311
제주점	청주게임유통	이리점	대구성당점	용산점	광명점	간석점	가평점	능곡점	서대문점
TEL (064)24-4405 47-7087	TEL 55-7624/57-3580	TEL (0653)842-6558	TEL (053)628-9482	TEL 3272-4502~3	TEL 683-2059	TEL (032)432-7089	TEL 82-9386/9486	TEL (0344)971-2727	TEL (0331)47-5831
상계점	장안동	둔천점	오시오게임	간석점	수원점	분당점	당산점	종로점	원당점
TEL 935-3233	TEL 247-7747	TEL 487-0115	TEL 913-0801	TEL 421-2332	TEL (0331)43-3679	TEL (0342)712-2972	TEL 632-4217	TEL 743-4586	TEL (0331)64-1472
I·Q	삼성점	분당점	군산점	천호점	부평점	용산점	충북진천점	청주점	구미점
TEL 716-0577~8	TEL 547-9400	TEL (0342)702-2892	TEL (0654)465-4064	TEL 489-3547	TEL (032)547-8431	TEL 706-4133~4	(0434)33-1333 0505	TEL (0431)55-2168	(0546)51-0610 51-0619 51-0682
안산2호점	불광점	가락점	상계점	울산점	망우점	춘천학생백화점	상주점	CD프랜드	호계2점
TEL (0345)418-6651	TEL 386-8657	TEL 411-6411	TEL	TEL (0522)44-0604	TEL 492-3804	TEL (0361)52-3536	TEL (0582)535-7106	TEL 904-8321	TEL (0343)52-5047

듭나는 게임유통

용산점

본사 제조 수입상품 안내

게임머신

게임마스타

PS스틱

●옵니링크 ●플레이스테이션 스틱, 새턴 스틱 ●RF스위치

●겸용스틱 ●미니확대경 ●미니충전기 ●핸디확대경, 핸디충전기 ●훼밀리

●플레이스테이션 ●네오지오 등등 ●핸디겜보이 확대경, 충전기, 악세사리 등등

공장도가 판매합니다.

게임유통 용산점

게임기

팩

차세대 기종

704-6061-3

게임기 팩

M.PC.주변기기

매 및 교환 수리

718-8895-6

게임방

CD 시뮬레이터

718-8895-6

CD게임방

개업 중고 게임기 수리전문 상

Neo Geo 전문점

CD 게임방 전문

게임유통(용산점):718-8895~6 704-6061~2

구좌번호(예금주:서원철)

- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908

일요일도 영업(상담)합니다.

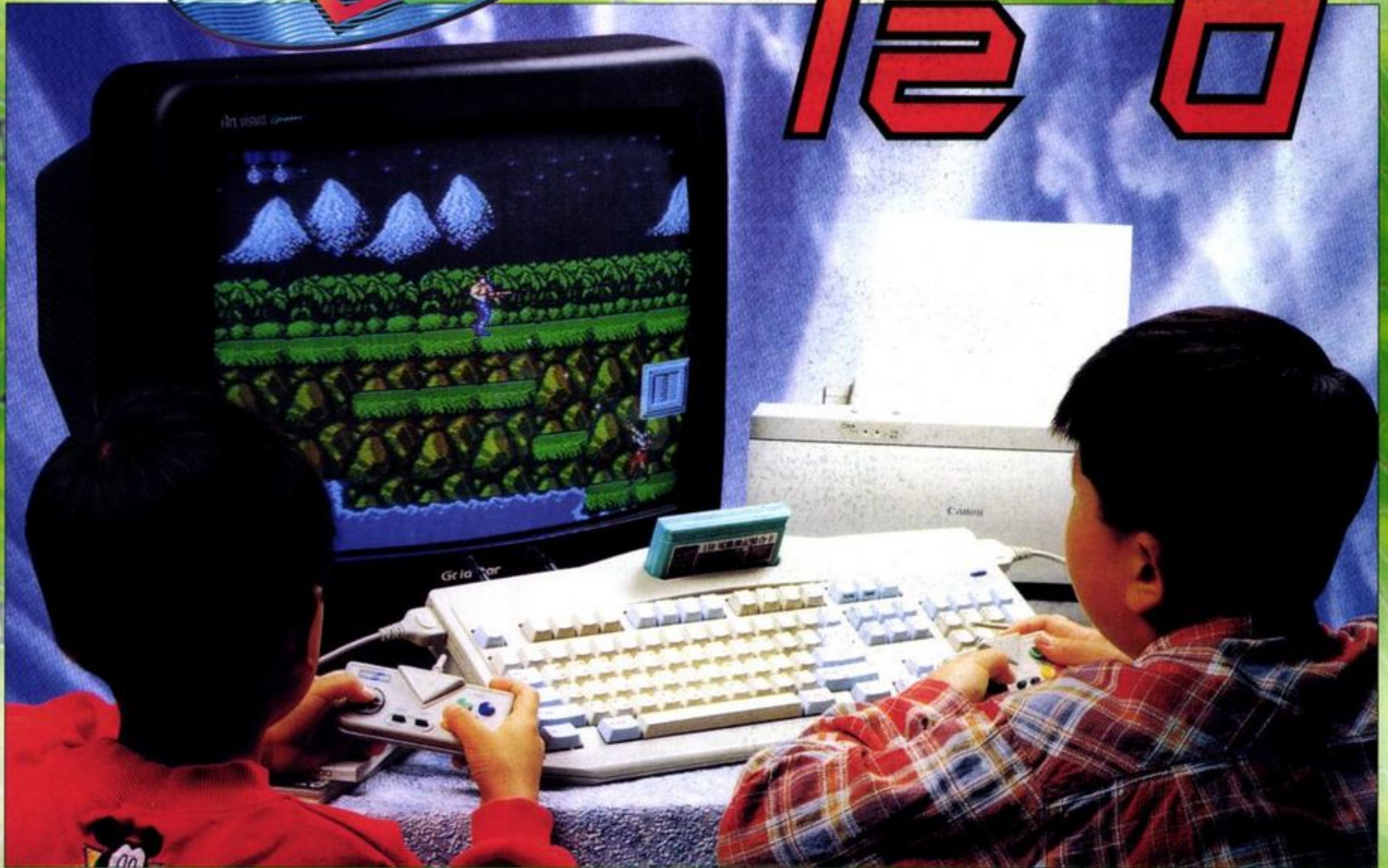
항시 주차가능(일공휴일 전일 무료)

							삼척점	진주점	울산점
							TEL (0397)574-7949	TEL (0591)43-2729	TEL (0522)32-7750
안산점	대전법동점	울산온산프라자	신림점	원주점	분당아탑점	용산점	방학동점	마이크로월드	장위점
TEL (0345)402-5938	TEL (042)632-2165	TEL (0522)37-3735	TEL 866-8363	TEL (0371)43-7204	TEL 706-9930	TEL 719-5345~6	TEL 582-4262 583-2153	TEL 496-9217	TEL 942-8802
암사점	제물포점	진해점	능곡게임랜드	용산점	난곡점	광명점	장안점	수원점	포천점
TEL 428-5519	TEL 884-1379	TEL (0553)43-8838	TEL (0344)965-3618	TEL 702-3247	TEL 851-2047	TEL 612-6688	TEL 245-9681	TEL (0331)45-3639	TEL (0357)32-8827
신림점	경북청도점	게임매직랜드	미아점	수원점	은평점	구미점	포천점	송파점	수원점
TEL 855-1714	TEL (0542)73-4909	TEL 918-1812	TEL 986-5601	TEL (0331)45-7173	TEL 304-0383	TEL (0546)457-1637	TEL (0357)541-2053	TEL 473-1851	TEL (0331)33-0728
도레미	게임랜드	서귀포점	성남점	목동점	의정부점	포항점	인천점	쌍문점	수원점
TEL (0572)32-2101	TEL 855-1714	TEL (064)33-7040	TEL (0342)733-5842	645-2220 643-8989	TEL (0351)42-5271	TEL (0562)72-6286	TEL (032)583-3188	TEL 997-0728	TEL (0331)214-6563
창동점	중계점	대전둔산점	상계점	부천점	분당점	수원점	신현점	일산점	현대게임프라자
TEL 992-3992	TEL 977-6487	TEL (042)529-6550~1	TEL 938-2708	TEL (032)611-7397	TEL (0342)711-2077	TEL (0331)221-5470	TEL (032)583-3582	TEL (0344)914-8368	TEL 407-8866

컴퓨터 모니터가 필요없이 T.V와 연결하여 사용하는

기초 컴퓨터

리틀·컴

기초 컴퓨터
리틀·컴
104호
704-7044
국어, 수학, 영어, 음악
컴퓨터 공부까지
기초컴퓨터 리틀·컴
KBS-2
MBC
선전방송중
한글 교육용 기초 컴퓨터
리틀·컴 총판
게임기.주변기기
도매전문

기초교육용 컴퓨터 리틀-컴

리틀컴은 교육용 16가지 프로그램이 내장된 컴퓨터입니다.

■ T.V와 연결하여 사용
■ 5분만 배우면 유아, 초등학생이 사용가능한 컴퓨터
■ 프린트기에 연결하면 프린트 가능
■ 게임팩만 꽂으면 사용가능한 컴퓨터
■ 키보드 연습으로 타이핑 속도를 향상시켜 줍니다.

◆ 전국 대리점, 취급점 모집 ◆

■ 컴퓨터 주변기기 도매전문업 ■ 게임기 주변기기 도매전문업
■ 초등학교, 유치원, 유아원, 학원 교제 납품 전문업 우대
■ T.V ▶ MBC, KBS-2, 어린이 시간 광고 참조
■ 리틀-컴 서울총판 ▶ 서울 용산구 신계동 40-1 우경 B/D1층 104호
☎대표:704-7044, 3273-2417~8

WORLD WIDE NEWS

KOREA INFOS

화이트 플레이 스테이션 국내 정식 발매 초읽기 돌입!!

일본 소니가 한국을 비롯한 대만, 싱가폴 등 아시아 선진 3개국에 백색 플레이 스테이션을 97년 2월 정식 공급할 것이라고 지난 12월 6일 美 게임지 「NEXT GENERATION」에 의해 공식 발표했다. 이 새로운 PS는 기판 내에 MPEG칩을 장착시켜 기존 모델에서는 볼 수 없었던 비디오 CD를 구동시키는 기능 외에 110V/220V전용으로 전압 방식을 바꾼 외수용 모델이다. 이같이 소니가 이번 비디오 CD 기능을 추가한 신모델을 우리나라를 포함한 몇몇 아시아 국가에 선보이는 것은 영화나 애니메이션 영화들이 비디오 CD를 통해 출시되고 있는 추세와 아시아권의 게임기 시장이 점차 비대화되는 것을 직시한 하나의 경영 전략으로 해석된다.

또한 이번 신기종에는 정품 소프트웨어가 아니면 실행할 수 없도록 특수 칩을 장착하여 현재 지적 소유권 문제의 하나로 지적되고 있는 불법 복제 게임 소프트웨어의 유통을 제어하려는 의도가 내포되어 있는 것으로 보인다.

한편 PS 국내 판권을 소지한 소니 뮤직 코니아에서는 플레이 스테이션의 정식 유통을 본격적으로 추진하고는 있으나 아직 구체적인 발매일은 결정되지 않은 상태로 게임기 품목의 수입선 다변화가 해제되는 시기와 정식 발매일이 거의 일치하게 될 것이라는 입장을 밝혔다.

Exclusive : Sony Prepares White PlayStation
Sony is preparing the launch of a 'white' PlayStation early next year.
The secret machine will be launched in February in the Asian Tiger nations including Taiwan, South Korea and Singapore.
The market for MPEG movies is so massive in some Asian countries that Sony feels it would have been doing itself an injustice by ignoring this crucial sector.
MPEG discs can contain feature films, Anime and (as often as not) pornography.
美 게임지 「넥스트 제네레이션」에서 발췌

위 사진은 챔프가 상상한 「화이트 PS」이다

현대전자, N64 도입 실마리 잡아

현대전자는 빠르면 97년 상반기 중 64비트 가정용 게임기 「닌텐도64」를 발매할 것으로 보인다.

지난해 9월부터 가격 문제와 대작 타이틀 부재로 N64의 발매를 연기해 왔던 현대전자는 현재 발매가와 도입 물량을 구체적으로 정해 놓고 있지 않으나 97년 1월 수입선다변화정책의 해제 여부에 따라 월 1,000대 정도의 수량의 하드웨어, 소프트웨어를 동시 발매할 것이라고 밝혔다.

한편 그동안 전자제품의 일본 편중을 막기위해 실시해 왔던 수입선다변화정책은 플레이스테이션을 비롯한 차세대 게임기의 국내 도입에 큰 장해물이 되어 왔으나 이 정책이 해제될 경우 N64의 완제품을 수입할 수 있어 종래의 부품 OEM방식에 의해 결정된 가격에 비해 훨씬 저렴한 소비자 가격을 유도할 수 있게 된다.

소프트웨어의 경우는 인기 있고 저렴한 미국 타이틀을 중점으로 도입할 예정이며 최근 선보인 64DD와 진동팩에 관해서는 아직 구체적인 계획이 없지만 타이틀에 따라서 유동적으로 검토 중이라고 현대전자의 한 관계자는 밝혔다.

■문의처 : 현대전자 AM운영부 (02-527-2584)

빅콤, SS용 『무사도 열전』 한글화 추진중

『왕중왕』, 『극초호권』 등 꾸준히 아케이드 액션 게임을 개발해 온 빅콤이 SNK 최초의 롤플레잉 게임인 『사무라이 스피리츠 무사도 열전』 새턴용 타이틀의 한글화를 추진 중에 있다. 현재 빅콤은 SNK측과 한글 컨버전을 위해 막후 접촉 중인데 『무사도열전』의 완성이 늦어지고 있어 스케줄에 차질을 빚고 있다. 이번 컨버전은 새턴용 타이틀이기 때문에 SNK와의 컨버전 계약이 끝나도 세가와의 계약이 남아있어 한글화가 결정되도 타이틀 발매에는 상당한 시일이 걸릴 것으로 보인다. 그러나 SNK의 캐릭터들이 롤플레잉에 등장한다는 것만으로도 유저들의 흥미를 끌기에는 충분하다. 빅콤의 이번 새턴용 『무사도 열전』 한글화 추진으로 위축되어 있는 비디오 게임 시장이 97년에는 활기를 되찾을 수 있을 것이다

■문의처 : 빅콤(02-253-2217)

하이콤, 아케이드 개발에도 손 대

MD용 게임 개발과 유통을 주로 해 오던 하이콤이 이번에는 아케이드 개발에 착수한다. 총 3개팀으로 나누어 아케이드 게임을 개발 중인 하이콤은 퍼즐 스타일의 『붐』, 제한 시간 내에 폭탄을 밟지 않고 아이템을 입수해 나가는 지뢰찾기 타입의 『폭탄제거반』, 그리고 ARC용 게임으로는 전혀 새로운 퍼즐 슈팅 게임인 『롤링 큐빅』을 개발 중이다. 특히 이 게임들 중 『롤링 큐빅』은 계절별로 나뉘어져 있는 스테이지에서 큐빅을 돌리면서 총알을 발사해 몬스

MD용 『버철 파이터2』가 나왔구나

삼성전자는 겨울방학을 맞아 슈퍼알라딘보이 유저를 위해 2종류의 MD용 대작 타이틀을 발매한다.

이번에 발매되는 『버철파이터2 제네시스』와 『소닉3D 블라스터』는 한국과 미국에서만 발매되는 MD용 타이틀로 새턴용과 같은 고성능의 폴리곤 처리는 불가능하지만 MD의 스펙을 십분 활용해 스프라이트 처리를 했기 때문에 놀라운 그래픽을 보여주고 있다. 또 배경은 다중 스크롤 기능으로 원근감을 표현하고 있어 사실적인 입체감을 표현했다.

한편 동작이 화려하고 다양한 리온과 순제는 스펙의 한계 때문인지 삭제되었으며 캐릭터의 확대, 축소, 리플레이 기능도 불가능하다. 그러나 이번 슈퍼알라딘보이용 『버철 파이터2』의 발매로 차세대기를 가지고 싶어하는 유저들에게는 조금이나마 위안이 될 것이다.

■문의처 : 삼성전자 H.E영업부 (02-259-2977)

함께하는 이벤트 지향하는 「에듀게임 월드컵 '97」

한국첨단게임산업협회(KESA)는 1월 18일부터 2월 2일까지 16일간 한국종합전시장에서 「에듀게임 월드컵 '97」을 개최한다. 이 전시회는 KESA가 설립된 후 첫번째로 마련하는 단독 행사로 교육과 게임을 결합해 '노는 공부'라는 새로운 교육 방법을 제시하는 첨단 게임 전시회이다.

이 「에듀 게임 월드컵 '97」은 게임 및 애니메이션 제작사들의 게임 전시와 UFO전시회, PC게임 동아리의 프로그램 제작 발표, 모션 캡처 댄싱 대항전 등 다양한 볼거리가 준비되어 있으며 바둑 천재 이창호와의 게임 대결, 가족 게임 대회 등 직접 체험할 수 있는 이벤트도 마련되어 있다.

이번 「에듀게임 월드컵'97」은 국내의 관람 위주의 이벤트 문화를 직접 참여하는 형식으로 전환시키는 중요한 장이 될 것이다.

■문의처 : 에듀게임 월드컵 '97 추진사업단 (02-527-3468)

제 2회 철권2 팀배틀 대회 개최

월간 게임챔프와 PC통신 나우누리 아케이드 VG동의 조현철 씨는 공동으로 「제 2회 철권2 팀배틀 대회」를 97년 1월 5일 자유시간에서 개최한다.

이번 대회는 지난 1회 대회때 참가했던 철권 팀들이 대부분 참가할 예정이고 신설 팀 등을 포함해 총 30여개 팀이 참가해 각축을 벌인다. 3개월에 한번씩 개최될 예정인 철권 팀배틀 대회는 이번 2회 대회까지는 기존의 배틀팀 위주로 경기를 펼칠 예정이지만 다음 3회 대회부터는 챔프 독자들을 비롯해 일반 참가자들도 대전을 벌일 수 있게 된다. 팀 배틀에 관련된 세부 사항은 아래와 같다.

●일시 : 1997년 1월 5일 (일요일) 오전 9시 30분
●장소 : 자유시간(금호역 4번 출구)
●후원 : 게임센터 자유시간 (대표 : 김원겸)
●참가비 : 12,000원 (3인 1팀)
●참가 방법 : PC통신 나우누리 VG동 Ikjoe에 신청을 하거나 게임챔프 취재부(02-702-3213~4)로 전화 신청
●대전 방식 : 예선전(리그전), 8강전(토너먼트), 4강전(리그전)
●상품 :1등 (1팀) - 플레이 스테이션 1대, 철권 소프트 1개
2등 (1팀) - 월간 게임챔프 정기구독권 3장
3등 (1팀) - PC게임 소프트 3개
MVP (2명) - 철권2 최신 음악 CD 각 1개씩
캐릭터상(3명) - IBM PC게임 소프트
인기상 (1명) - IBM PC 게임 소프트
압삽상 - 모든 참가자들에게 요쿠르트 1개씩
●참가 기념품 : 철권2 대형 브로마이드
*현재까지 신청한 팀의 명단은 팀배틀 소식통에 게재되어 있습니다. (본지 P. 129 참조)
■문의처 : 게임챔프 취재부 (02-702-3213~4)

97년 1월 중 매직클럽 행사 일정

◀ 미라지 부스터 발매 기념 토너먼트
일시 : 1997년 1월 11일 (토) 오후 2시
장소 : 전세계 70개 유명 도시
매직클럽 신촌점, 강동점
참가 인원 : 64명 한정
◀제 1회 아시안컵 한국 대표 선발전
일시 : 1997년 1월 24일 ~ 1월 26일
장소 : 한국 PC통신 사옥 대회의실
후원 : 하이텔 RPG 동호회
◀지역별 아시안 컵 한국대표 선발전 예선
일시 : 1997년 1월 18일 ~ 1월 19일
장소 : 전국 각 매직클럽
■문의처 : 매직클럽 신촌점(02-323-8297)

삼성전자, DVD 롬 PC 출시

삼성전자는 차세대 멀티미디어로 불리는 DVD를 기본 장착한 PC를 97년 1월부터 출시한다. 모델명 「매직 스테이션프로 M555D」로 불리는 이 PC에는 기본 메모리 32MB에 3.2G의 대용량 HDD, 기존 CD ROM에 비해 용량이 7배나 큰 DVD롬과 MPEG2를 기본으로 장착하여 비디오CD보다 높은 해상도의 영상을 풀 스크린으로 감상할 수 있게 되었다.

현재는 데모 영상 밖에 준비되지 않았지만 앞으로는 국내에서도 DVD 소프트를 자체 개발하여 발매할 계획이어서 소프트 공급면에서도 문제가 없으며 앞으로는 CD에서 DVD롬으로의 세대 교체가 가속화될 전망이다.

■문의처 : 삼성전자 (02-727-7114)

터들을 쓰러뜨려간다는 내용으로 격투 게임에 싫증난 아케이드 유저들에게 주목을 끌 것으로 보인다.

하이콤은 PC게임과 슈퍼알라딘보이용 게임 개발을 통해 쌓아 온 노하우를 아케이드 개발에 충분히 활용해 3 ~ 4개월에 한 타이틀씩을 꾸준히 게임을 출시할 것이라고 개발팀의 한 관계자는 밝혔다.

■문의처 : 하이콤(02-749-9219)

정보문화센터, 시나리오 공모전 수상작 발표

- 한국적 소재 활용한 작품 다수 수상 -

PC게임 시나리오 전문 작가 육성과 건전한 게임문화 육성 및 정착을 위해 정보문화센터에서 시행하고 있는 「제 3회 컴퓨터 게임 시나리오 공모전」의 당선작이 확정 발표됐다.

이번에 당선된 작품들은 예년에 비해 한국적 소재를 활용한 작품이 많았으며 창의적이고 참신한 아이디어가 돋보인 작품들이 많이 출품되었다. 특히 대상을 차지한 동국대 박성환 군의 『천도비록』은 조선 태조의 한양 천도라는 역사적인 사건을 배경으로 한 RPG게임으로 일반 백성들의 스토리를 중심으로 고대 시 구절이나 불교적 지식 등 시대적, 역사적 자료와 한국적 소재를 활용해 교육적이고 탄탄한 시나리오 등 완성도가 높은 작품으로 평가받고 있다.

■문의처 : 한국정보문화센터 문화사업팀 (02-3661-4813)

대상	박성환(동국대 2학년)	천도비록	RPG	300만원
금상	김종혁(디지탈 헐리우드)	기계 지대	AVG	200만원
은상	권용구(단국대 2학년)	판도라와 팬지이야기	RPG	100만원
	장병훈(동아대 3학년)	조선자객전	RPG	100만원

WORLD WIDE NEWS JAPAN INFOS

『바이오 하자드』 영화 제작 결정!

캡콤의 PS용 어드벤처 게임 『바이오 하자드』가 독일 콘스턴틴 필름에 의해 영화화된다. 대저택 안에 갇혀 주인공을 조작해 여러가지 비밀들을 풀어나가면서 탈출을 노리는 이 게임은 자막으로 인해 영화와 같은 분위기를 연출해 호평을 받은 바 있는 명작 어드벤처 게임이다. 캡콤의 게임이 영화화되는 것은 지난 여름, 스트리트 파이터에 이어 이번이 두번째로 게이머들이나 호러무비를 좋아하는 영화팬들에게는 더 없이 반가운 소식이 될 것이다.

아직 출현 배우 캐스팅이나 시나리오 등에 관한 세부 사항은 공개되지 않았지만 97년 여름쯤이면 바이오 하자드의 공포가 극장에서 재현될 것이라고 한다.

『마리오 카트 64』 발매 특별 서비스, 타임 어택 개최!

닌텐도에서 지난 12월 14일 『마리오 카드 64』 발매를 기념하여 타임 트레일 캠페인을 실시하고 있다. 기간은 발매일부터 2월 2일까지로, 전국 약 5600점포에서 소프트를 구입한 유저들에 한해 타임 어택에 도전할 수 있는 타임 트레일 참가 카드를 부여한다. 이 카드를 소지한 유저들은 캠페인 대상 코스인 플라워 컵 마리오 서키드에서 1분 30초 이내를 기록해 참가 카드와 소프트를 구입한 매장에 가져가면 특제 라이센스 카드를 받을 수 있게 된다. 또한 우승권안에 랭크되지 않은 유저들에게는 10000명을 추첨해 오리지널 골드 콘트롤러를 선물한다.

SNK 인기 캐릭터, 5인조 락 밴드 결성!

SNK 격투 게임에 등장하는 인기 캐릭터 5명이 로보트가 되어 실제로 음악을 연주하는 5인조 락 밴드를 결성했다. 밴드명은 'BOF -The Band of Fighter-'로 멤버는 『킹오파』의 이오리, 테리, 아테나, 쿄와 『사무라이 스피리츠』의 나코루루이다.

이들은 土浦市에 있는 네오지오 랜드 상설 무대에 설치될 예정으로 앞으로 여러 이벤트에 게스트로 초대될 것이라고 한다

멀티미디어 그랑프리 '96, PS용 타이틀 2개부문 수상

CG나 소프트웨어 등의 멀티미디어 분야에서 두드러진 활약상을 보인 작품이나 그 분야에 공헌한 인물을 표창하는 '멀티미디어 그랑프리' 시상식이 지난 11월 13일 동경 치요다 방송회관에서 치뤄졌다. 지난 95년 와프사의 『D의 식탁』이 게임으로서는 최초로 그랑프리를 수상한데 이어, 이번에도 그 뒤를 이어 닌텐도의 『슈퍼 마리오 64』가 영예의 그랑프리로 선정됐다. 이밖에 패키지 부문의 수상작으로는 캡콤의 바이오 하자드가, 영상음악상으로는 SCE의 『DEPTH』가 선정되어 2개 부문의 영예를 얻었다.

일본 신 게임 유통의 2분류

데지큐브 → 來店 → 상품 카드 선택 → 가격 지불

키오스크 → 來店, F카세트 구입 → 게임 프로그램 교체 → 요금지불

	데지큐브	키오스크
취급 타이틀	약 50타이틀까지 진열 가능 인기 타이틀에 한정	CD롬 한장에 수백개 타이틀 이상 수록 가능. 타이틀 수에 제한 없음
정 보	데지큐브 점내 위성방송으로 취급하는 소프트 정보를 화면상으로 확인 가능	미정
편리함	진열대의 상품 카드를 들고 곧바로 계산	F카드를 5000엔 이하로 구입해 데이터를 교환하는 시스템
점포수	편의점 5개업체의 체인망 총 16000점포. 기존 게임 매장의 총 점포 수에서 3배 증가	로손만으로는 현재 6000 점포 뿐이지만 기존 게임 매장에 설치 검토중
가 격	현재 모든 타이틀을 표준가격 그대로 판매. 기존의 게임 매장보다 가격이 높은 편	1000~4000엔으로 기존의 SFC팩보다 훨씬 저렴해 짐

자신의 얼굴을 애니메이션 풍으로 프린트한다!

마쓰시타 전기가 사진화상을 이용해 사람의 얼굴의 특징을 살려 일러스트화하는 아케이드용 실 판매기인 '니가로'를 개발해 편의점이나 역 내에 설치하게 된다. 이것은 화상 디포메 기술을 이용한 것으로 비디오 카메라로 찍은 사람의 얼굴의 화상에서 코나 볼의 라인 등의 특징을 살려 수치화하여 그 특징을 강조해 애니메이션 풍의 분위기로 일러스트화 하는 것이다. 이제까지 사진을 일러스트화하는 기술은 워드프로세서 등에 탑재한 제품이 있었지만 이번 기술은 화상을 디포메했다는 것에서 조금 다르다. 앞으로 일러스트에 시어리어스, 개그 등의 여러가지 배리에이션을 추가하면서 최종적으로는 게임 화면 속에 유저의 일러스트를 등장시키는 것을 목표로 하고 있다

통신대전 전용 버철 온 등장!

12월 31일 새턴 모뎀을 사용해 통신대전을 즐길 수 있는 세가 새턴용 소프트 『전뇌전기 버철온 FOR SEGANET』가 발매되었다. 이 소프트는 통신대전 전용이기 때문에 컴퓨터 대전이나 새턴 모뎀이 없는 통신대전은 불가능하다. 하지만 이에 따라 대전 플레이시의 화면 분할이 없어져 전국의 새턴 모뎀을 이용하는 유저가 대전 상대가 된다. 또한 소프트에는 버철로이드의 칼러를 자유롭게 설정할 수 있는 옵션이 있어 색 변경이 각기종의 파트마다 가능하며 이것에 의해 216종류의 오리지널 칼라 버철로이드를 만들 수 있다. 물론 칼러 변경한 기체는 보존되어 자신만의 오리지널 버철로이드로서 통신대전을 즐길 수 있게 된다. 소프트 발매는 이번에는 새턴 모뎀(모뎀, 패드뉴피티, 인터넷 브라우저, 버철 파이터 리믹스)과 소프트를 세트로 한 것과 소프트에 미디어 카드가 동봉된 것 2종류로 가격은 각각 15,800엔과 2800엔에 판매된다 소프트만의 경우 X 밴드 사용시에 필요한 미디어 카드가 세트된다

호리전자, 신형 PS용 콘트롤러 & 조이스틱 발매

PS용 주변기기 전문 업체인 호리전자에서 신형 콘트롤러 '호리패드 PS'와 신형 조이스틱 '커맨드 스틱 PS'를 출시했다. 콘트롤러는 정통 콘트롤러에서 방향키를 약간 변경한 것으로 RPG나 시뮬레이션 게임을 한손 조작으로 편안하게 즐길 수 있게 하기 위해 고안된 제품이다. 또한 이 제품외에도 본체색을 그린, 블랙, 화이트, 블루, 투명색 5종류로 색상을 변형한 제품과 커맨드 등록이 가능한 신형 조이스틱도 동시해 선보였다.

플레이 커맨더 출시

(주) WAON이 지난 12월 13일, PS용 주변기기 플레이 커맨더를 출시했다. 이 제품은 기존의 십자키 부분의 홈을 없애기 위해 동전 모양의 원형을 기존의 콘트롤러 방향키 위에 부착시키는 것만으로 상당히 간편하고 색다른 콘트롤러를 만들 수 있게 된다. 가격도 2개에 480엔으로 상당히 저렴한 편이다.

『FFVII』 예약 50만 타이틀 달성!

지난 12월 1일부터 편의점에서 『FFVII』의 예약이 시작되었다. 당초에는 선착순 50명에 한정 가이드북을 선물할 예정이었으나, 예상보다 예약 진행 상황이 호조를 보여 1주일 만에 50만 타이틀을 돌파했다. 이에 따라 편의점 판매를 주관하는 데지큐브에서는 예약자를 위한 서비스로서 27만명을 추가해 토탈 77만명에게 공략 가이드북을 선물할 것이라고 발표했다. 이 특별 캠패인으로 인해 예약 판매만으로 무난히 100만 타이틀을 넘어설 것으로 전망하고 있다.

요코하마 조이폴리스 새단장, 새로운 어트랙션 등장!

세가의 어뮤즈먼트 파크인 조이폴리스가 11월 30일 새롭게 단장해 최첨단 인기 어트랙션을 등장시켰다. 이번에 새롭게 설치된 어트랙션은 아이맥스 라이드 필름사의 제품으로 18명이 탑승해, 원형 스크린에 비춰지는 박력 3D 애니메이션을 즐길 수 있는 시뮬레이터이다. 겨울방학 시즌을 위해 조이폴리스 매장 내의 장식도 새롭게 꾸며 다양한 동계 이벤트를 준비하고 있으며, 지난 12월 20일에는 두개의 인기 어트랙션인 '마더 로지'와 '포츈 뮤지엄'을 추가로 설치했다.

NETWORK INFOS

세가, NTT 공동으로 게임감각의 TV 화상 전화를 개발, 상품화

세가와 일본 NTT사가 게임감각의 TV 화상전화를 개발 상품화할 예정이다.

최근 교육과 엔터테인먼트분야에는 TV 화상전화의 여러가지 활용법이 검증되면서 보다 싼 가격에 간단하게 사용할 수 있는 TV 전화기 시스템이 속속 등장하고 있는데, 이번에 세가와 NTT가 공동으로 개발하는 이 시스템은 ISDN등의 전화선을 이용한 게임감각의 TV 시스템으로 NTT의 영상통신 단말기의 기술을 베이스로 하고 세가가 제작, 상품화할 것이라고 한다.

이 시스템을 사용하려면 새턴의 슬롯에 어댑터를 꽂고 여기에 마이크, 카메라, 통신회선을 연결하면 된다

에닉스의 인터넷 게임 콘테스트 수상작 발표

드래곤 퀘스트시리즈로 유명한 에닉스가 개최한 인터넷 언터테인먼트 콘테스트의 수상작들이 발표되었다.

영예의 대상에는 ESTRUCTRA라는 퍼즐게임을 만든 칠레의 The Criris Group이 선정되어 미화 20만달러가 수여받았다. 그외에도 1등상 2팀에게 5만달러를, 2등상 10팀에게 5천달러가 수여되었다.

심사는 2회로 나누어 이루어졌으며 심사위원으로는 에닉스 사장인 야스히로 후쿠시마와 드래곤 퀘스트시리즈의 프로듀서이자 에닉스사 전무인 유키노부 치다와 외부인사 8명등 총 10명이 참여하였다. 다음 대회의 상세한 정보와 콘테스트 룰은 97년 1월말에 에닉스 홈페이지에 올라올 것이다

플레이스테이션, 북미지역 판매 10억달러돌파

소니 플레이스테이션의 H/W와 S/W의 판매가 북미지역에서만 10억달러를 돌파했다. 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 아메리카(SCEA)는 12월 1일을 기점으로 플스 H/W와 S/W의 판매가 10억달러를 돌파했으며 이와 더불어 크리스마스 시즌동안에도 만족할 만한 매출을 달성하였다고 한다. 현재까지 200만대 이상의 플스가 북미지역에서 팔렸으며 올 연말까지 백만대정도가 더 팔릴 것으로 예상되고 있다. 이에 대해 SCEA의 최고 경영자인 카즈 히라이는 우리가 게임기시장의 선두인 것은 의심할 필요도 없으며 플스의 성공은 우리의 기술력과 마케팅, 수많은 게임들 그리고 소니 브랜드에 대한 소비자들의 신뢰성에 기인했다고 자신감을 표명했다.

닌텐도, 64DD에 모뎀장착 고려중

닌텐도사가 97년에 64DD를 출시할 때 64DD 본체안에 모뎀을 장착하는 방안을 고려중이라고 한다.

개발자들에 의하면 이 제안은 그간 2년동안 N64용 온라인 게임을 어떻게 하면 효율적으로 이용할 수 있을까라는 닌텐도 고위간부들의 논쟁에서 나온 해결책이라고 한다. 닌텐도는 이미 N64용 브라우저의 디자인에 관해서 넷스 케이프사와 교섭을 시작하였다. 그러나, 유저들이 N64를 통해서 인터넷을 접속할 수 있는 것은 아니며 인터넷이나 전화선을 통해서 네트워크 게임을 즐길 수 있다고 한다. 또한 향후 2년내에 온라인 게임시장이 비약적으로 커질 것으로 예상되어 닌텐도는 이쪽 분야의 게임개발에도 힘을 기울이고 있다고 한다.

Nintendo Ponders 64DD Modem

플레이스테이션, 러시아 게임시장 진출

소니의 플레이스테이션이 처음으로 러시아에 정식 수출된다. 우선 러시아의 수도 모스크바에 1차분 3000대가 선적될 것이며 점차적으로 공급량을 늘릴 것이라고 한다. 게임시장을 본격적으로 공략할 것으로 보인다. 소니사는 이미 폴란드와 헝가리를 위시한 동구권 국가에 플레이스테이션을 수출한 바가 있다

스퀘어, 파이널 판타지 300만본 판매 호언장담

스퀘어사가 97년 1월31일 발매할 초대작 RPG게임인 파이널 판타지 7를 97년 3월말까지 일본내에서 300만본 이상 판매할 수 있을 것이라고 최근 밝혔다. 이에 호응하듯이 일본에서는 이 게임의 예약이 12월1일부터 시작되었는데, 지금까지 쇄도하고 있는 예약분으로도 이미 판매 신기록을 돌파하였으며 미국에서는 소프트웨어상점에 예약금으로 10달러를 미리 낸 50만명에게 가이드북을 공짜로 나누어 주었으며 지난 이렇듯 스퀘어의 그간의 전력과 일본 국내외의 반응으로 봐서는 이 발언이 그다지 놀라운 것은 아니지만, 목표 달성에 전혀 문제가 없는 것은 아니라고 분석가들은 말하면서 일본국내에서는 250만본정도가 팔릴 것이라고 예측했다.

FINAL FANTASY VII

시각 장애인도 즐길 수 있는 와프의 EO 후속작 발표!

리얼 사운드 (가칭)

●장 르	시뮬레이션	●현지 발매일	97년 여름 예정
●제작사	와프	●현지 가격	미정

와프에서 연예 시뮬레이션! 의아해하는 독자도 있을 것이다. 그동안 『D의 식탁』, 『에너미 제로』 등 약간 호러성을 지닌 어드벤처 스타일의 게임을 만들어 오던 와프가 연예 시뮬레이션 제작에 나섰다. 물론 그냥 시뮬레이션 게임이 아니라 진짜 소리(REAL SOUND) 게임이다!
기존의 비디오 게임 장르에서 과감히 탈피하여 텍스트 만으로 즐길 수있는 게임이 등장했고 그후 소리로만 즐길 수 있는 형태로 발전해 가는 것이다. 『사운드 노벨』에서 『리얼 사운드』로의 형식 변화가 바로 와프사에서 시도되는 것이다.

새턴으로 만드는 라디오 드라마!

『D의 식탁』, 『에너미 제로』 등 많은 타이틀을 출시하는 편은 아니지만 대작 위주로 소프트를 제작하는 와프사에서 새로운 형식의 게임을 제작 중이다. 이것은 챔프와의 인터뷰에서 와프의 이이노 겐지사장이 직접 밝힌 내용으로 주요 스토리는 연예 시뮬레이션이며 특이한 점은 게임 화면이 전혀 등장하지 않는 상태에서 사운드로만 게임을 진행한다는 것이다. 물론 일본어가 약한 우리나라 유저들에게는 어필되지 않을 지도 모르지만 기본 취지는 상큼한 연예 스토리의 라디오 드라마를 직접 만들 수 있는 분위기가 될 것이라고 한다. 물론 대사의 선택에 따라 스토리가 분기되며 보통 연예 시뮬레이션들과 같이 감동적인 엔딩도 등장하게 될 것이다.

빠르면 5월 발매!

현재 개발상황으로 보아 5월이나 6월경 발매될 예정이며 모니터가 필요 없는 게임이 될 것이다. 물론 TV 모니터 대신에 오디오에 연결하여 즐길 수 있으며 모니터가 없어도 즐길 수 있는 최초의 게임이 될 것이다. 이 게임이 발매된다면 우선 시각 장애인도 게임을 즐길 수 있다는 것으로 획기적인 사건이 될 것이다. 『에너미 제로』에서도 소리가 중요한 위치가 차지했듯이 이이노 겐지 사장은 개인적으로도 음악을 상당히 좋아하는 편이다. 물론 화면이 등장하지 않는다면 그만큼 더 손해가 아니냐고 생각할 지 모르지만 그만큼의 분량을 리얼 오디오(물론 상상을 초월하는 음향효과와 서라운드는 기본일 것이다)에 투자한다면 무시못할 대작을 기대할 수도 있다.

이이노 겐지, 와프 사장은 빠르면 내년 1월경 자세한 정보를 더욱 공개하겠다고 했기 때문에 다음호에는 보다 자세한 정보를 얻을 수 있을 지 모르지만 분명 새로운 시도인 것만은 틀림없다. 저녁 무렵 집에 돌아와 모니터 앞에 매달려 게임을 즐기는 것도 재미있지만 새턴을 오디오에 연결하고 따뜻한 차 한잔을 옆에 놓고 헤드폰을 연결하여 눈을 감고 편안한 자세로 연예 스토리의 라디오를 듣듯이 게임을 즐기는 것도 상당히 괜찮을 것이라는 생각이 든다.

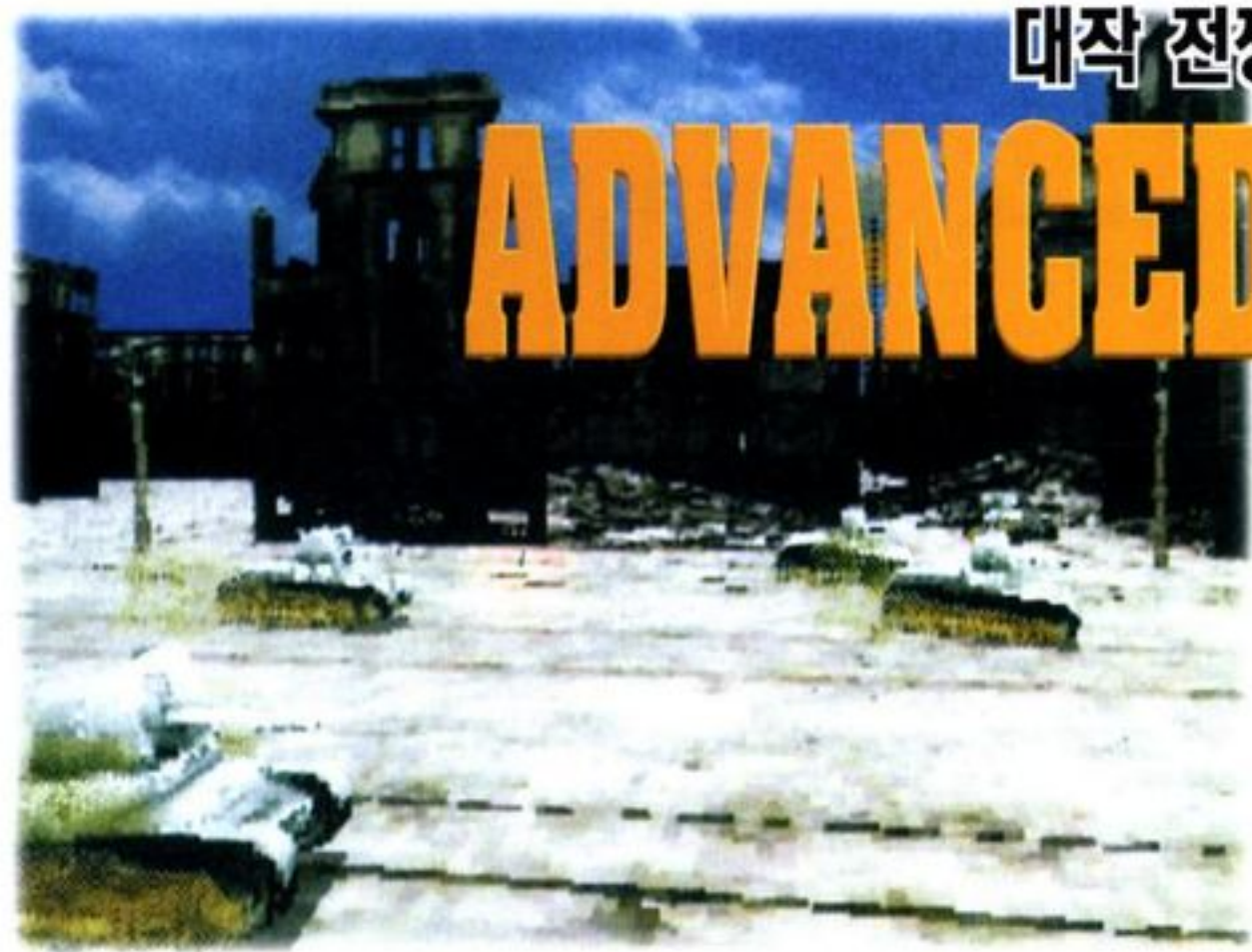
사운드 노벨 게임의 진화!

◀사운드 노벨이라는 장르를 정착시킨 『제절초』

◀비디오와 텍스트로 플레이하는 『DQ1』

또다른 후속작도 언급

와프의 작품은 그렇게 많이 발매되는 것은 아니기 때문에 97년 전반기에는 『리얼 사운드』 하나 또는 다른 1개의 타이틀 등 2개 정도가 발매될 것이다. 현재 아직 내용이나 대응 기종은 비밀인 다음 작품도 제작에 이미 들어갔으며 물론 이 작품도 PS나 N64보다는 새턴으로 발매될 가능성이 가장 크다고 할 수 있다. 이 작품의 발매시기에 관해서는 『리얼 사운드』와 비슷한 시기나 어쩌면 더 먼저 발매될 가능성도 크다고 한다. 새턴의 숨겨진 보물이 될 지도 모를 이 비밀의 소프트와 『리얼 사운드』 그리고 만약 M2가 발매된다는 가정 아래 『D의 식탁2』가 동시발매될 것을 생각하면 내년 와프의 작품은 3~5개 정도가 될 것으로 예상되며 모두가 대작들이라고 할 수 있다.

한편 이이노 겐지, 와프 사장은 『에너미 제로』의 경우 약 70만개가 발매되었으며 이정도 수준에 만족해 하는 듯한 모습이었다. 하지만 앞으로 나올 타이틀도 이정도 수준이 될 수 있도록 제작한다고 가정하면 『리얼 사운드』 역시 충분히 대작의 반열에 설 수 있을 것이다. 챔프에서는 이 『리얼 사운드』와 아직 비밀(?)인 타이틀의 정보가 입수되는데로 공개하도록 하겠다.

대작 전쟁 시뮬레이션, 『대전략』 속편 등장!

ADVANCED WORLD WAR

-천년제국의 흥망-

● 장　르	시뮬레이션	● 현지 발매일	97년 봄 예정
● 제작사	세　가	● 현지 가격	미정

『월드어드밴스드 대전략』 시리즈의 스텝들이 모여 또다시 대작 전쟁 시뮬레이션 게임을 제작한다. 이번작은 전작과 달리 공중전과 지상전을 나눠 전투를 벌이며 육공 합동전도 가능하다는 것이다. 『어드밴스드 대전략』 시리즈에 푹빠진 유저라면 절대 놓칠 수 없는 대작이 될 것이다.

땅과 하늘, 2개의 맵을 연계하여 싸우는 신시스템!

『ADVANCED WORLD WAR - 천년제국의 흥망(이하 천년제국)』은 기본적으로 『대전략』과 같은 전쟁 시뮬레이션이지만 게임 중에 생산이 불가능하다는 등 새로운 시스템을 통해 많은 부분이 새롭게 개선되었다. 우선 가장 큰 차이점은 맵이 지상과 공중으로 나뉘어져 있다는 것이다. 그러므로 약간 모순적이었던 항공 유니트와 지상 유니트의 관계가 현실적으로 재현되었다. 또한 맵으로 표현되는 범위도 보다 섬세해졌고 전투 애니메이션도 강화되었다.

공중전 체크!

『천년제국』에서는 맵이 지상과 공중으로 나뉘어 있어 항공 유니트가 존재하는 위치에 지상 유니트가 있을 수 없었던 모순이 없어졌다. 또한 공중 맵의 1헥스분은 지상의 4헥스분에 해당하여 지상과 공중에서의 이동력 차이도 보다 사실에 가깝게 개선되었다.

게임에서는 땅과 하늘, 두개의 맵을 별도로 플레이하는 느낌이 들 수도 있지만 기본적으로 이 두개의 맵은 위치적인 관계에 의해 육공 공동작전도 가능하다.

공중 맵

지상 맵

공군의 작전활동도 보다 리얼

캠페인은 독일만으로!

『천년제국』에서의 캠페인 시나리오는 독일군뿐이다. 『강철의 전풍』에서는 캠페인 맵의 수가 적고 역사를 다이제스트한 느낌이었지만 이번에는 보다 리얼하게 독일군의 진행과정을 그리게 될 것이다. 캠페인의 분기도 풍부하며 맵 클리어의 상황에 따라 차례로 새로운 전개가 펼쳐지게 된다.

시스템 대폭 변화로 독일군의 행적을 리얼하게 그리다

새로운 시스템은!

『천년제국』에는 아직 알려져 있지 않은 새로운 시스템들이 많을 듯하다.

우선 다음 사진을 보면 지휘관의 얼굴이 있는 것을 알 수 있다. 그러면 이 게임에서는 지휘관이 존재한다는 뜻인가? 또한 사운드면에서도 상당히 강화되었으며 그 외에도 새로운 시스템들이 숨겨져 있다고 한다.

발매전 게임의 영상을 보자!

현재 새턴을 사면 『세가 새턴 보물 카탈로그 비디오』가 들어 있다고 한다. 물론 엽서로 응모하면 새턴을 사지 않아도 이 비디오를 받아 볼 수 있겠지만 이것은 일본에 한정된 이야기이다.

비디오의 내용은 96년 12월말에서 97년 봄까지 발매되는 20개 작품의 게임 데모 영상이 들어 있으며 과거에 발매된 게임 중에서 권장할만한 게임의 소개가 들어 있다.

두근두근(도키메키) 시리즈의 최신작!

두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol.1

무지개색 청춘

● 장르	어드벤처	● 현지 발매일	97년 여름 예정
● 제작사	코나미	● 현지 가격	미정

두근두근 팬들에게 희소식이다. 바로 두근두근 시리즈 최신작이 공개된 것이다. 장르는 어드벤처이며 속편이라기보다는 외전적 성격이 강한 사이드 스토리이다.

이번에는 어드벤처!

이번의 주인공은 시오리가 아니라 니지노 사키다. 게다가 게임의 장르도 연애 시뮬레이션이 아니라 어드벤처이다. 이 『무지개색 청춘』은 두근두근 메모리얼의 사이드 스토리를 소개하는 외전적 성격을 가진 게임이 될 것이다.

주인공은 니지노 사키!

물론 이 『무지개색 청춘』은 기본적으로 어드벤처이기 때문에 화면에 등장하는 인물과 이야기를 하며 정보를 얻기도 하면서 스토리를 진행시키는 시스템으로 이루어져 있다. 그러므로 『두근두근』 본편에 있었던 커맨드 선택에 의한 패러미터 향상은 존재하지 않기 때문에 이 부분에 약했던 사람들도 충분히 게임을 즐길 수 있을 것이다. 하지만 본편에 있었던 데이트 시의 3가지 선택 등의 요소는 가지고 있는 등 여러곳에 본편의 향기를 느낄 수 있는 게임이 될 것이다.

또한 커다란 스토리의 흐름은 하나지만 플레이어가 취하는 행동에 따라서 스토리의 부분부분 전개가 변하기 때문에 모든 이벤트를 체험하려면 한두번의 플레이로는 불가능하다. 니지노 사키하면 떠오르는 「근성」이 이번 작품의 테마이며 본작에 등장하는 남성 캐릭터들도 등장하게 될 지는 아직 미지수이지만 등장할 가능성이 더 많은 것으로 알려졌다. 본편보다 대화를 중시한 이번 작품에서 과연 니지노 사키가 당신의 애인이 되는 날이 올 수 있을까? 근성을 가지고 기다려 보자.

니지노 사키라면 손수만든 도시락이 가장 먼저 떠오른다

석양의 거리에 서 있는 사키

3가지 선택 시스템

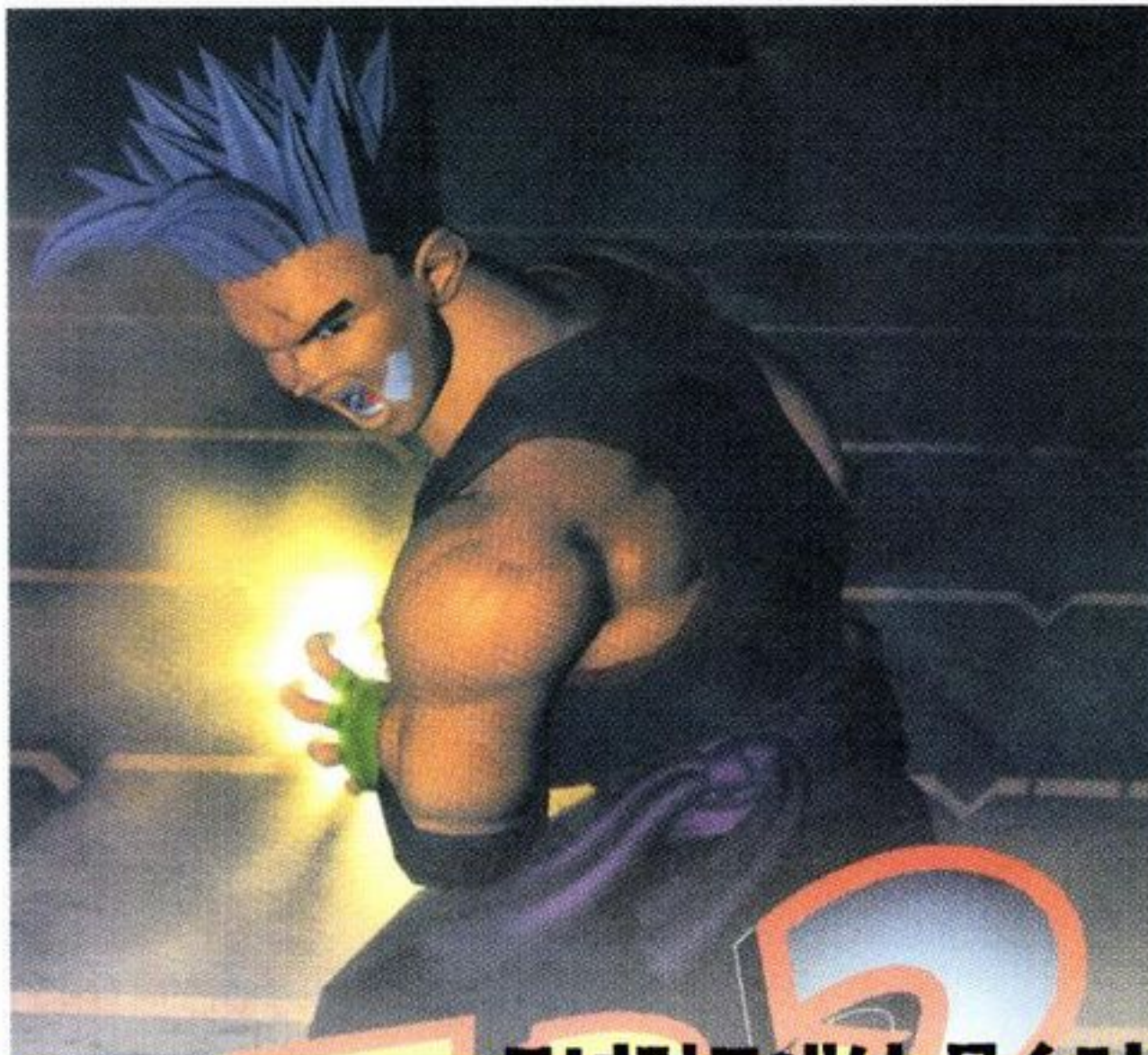
『두근두근 메모리얼』의 데이트 신이라면 여자아이가 말을 걸어 올 때 플레이어는 3가지 중 하나를 선택할 수 있는 3가지 대사 선택이 기본 시스템이었다. 이번 『무지개색 청춘』에서도 이러한 시스템은 계승되며 특히 『두근두근』 본편에서는 기본적으로 데이트 1회에 1번밖에 선택지가 나타나지 않았지만 이번에는 1회 데이트에 복수의 선택지가 등장하게 될 예정이다. 따라서 여러가지 형태의 데이트가 가능하고 니지노와의 외출도 훨씬 즐거움이 증가되었다. 어떤 데이트를 할지 지금부터 미리 계획해 보는 것도 즐거울 듯하다.

본작의 3가지 선택 시스템

제목으로도 알 수 있듯이 시리즈는 계속될 듯

타이틀에 『Vol.1』이라는 것을 보면 알 수 있듯이 이번 『드라마 시리즈』는 니지노 사키 이외의 다른 캐릭터를 주인공으로 하여 계속 발매될 예정이다. 그러므로 니지노 사키 이외의 팬들도 안심하기 바란다. 제2탄의 주인공이 누가 될 지는 아직 확실하지 않지만 전 캐릭터가 거의 다 시리즈로 등장하게 될 예정이다.

두근두근, 영화화!

두근두근의 인기에 힘입어 『두근두근 메모리얼』이 영화로 제작된다. 내년 봄이나 여름경 개봉을 목표로 현재 제작 중이며 안타깝게도 애니메이션이 아니라 실사를 사용한 영화라는 것이다. 게임이 영화로 제작된 것은 『슈퍼 마리오』, 『스트리트 파이터』 등으로 일본에서의 『두근두근 메모리얼』의 인기를 짐작할 수 있다. 특히 시오리 역을 오디션으로 뽑는다는 것이 더욱 흥미를 모으고 있다.

베일 속에 숨어 버린 퀘스트 모드, 전작 그대로를 상상하지 말라!!

토발2

●장 르	격투액션	●현지 발매일	97년 봄
●제작사	스퀘어	●현지 가격	미정

이번에 등장하는 토발 2탄에서 두드러지는 것은 적 캐릭터. 이들 적들은 인간 타입만이 아니다. 도마뱀에서 광폭한 개, 바하무트와 같은 날으는 용까지, 상상을 초월하는 짐승들이 퍼레이드를 벌인다. 화면 사진의 배경을 잘 살펴보면 이번에는 던전이 아닌 토너먼트 스테이지에서 몬스터와 싸우게 되며 선택 캐릭터도 대폭적으로 추가되었다.

토너먼트에서 몬스터들과 싸운다?!

이렇게 자세가 낮으면 상단이나 중단 공격은 맞지 않을 지도...

상대가 공룡이라면 어떤 공격을 해올 지는 예측불허!!

두발로 섬뜩하게 다가오는 늑대의 포악함을 능가하는 dog

어떻게 공격해야 할지, 엄두를 내지 못하는 오라이무스. 완전히 일방 공격이잖아!!

에 폰

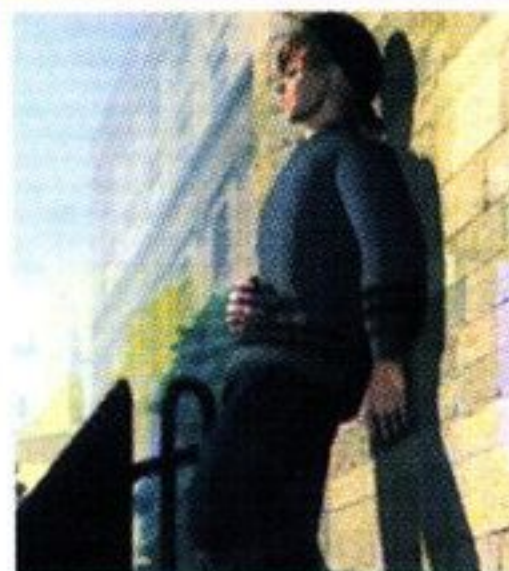
유연한 자태로 격렬한 빛줄기를 발산하는 에폰

그래픽의 아름다움에 주목하자!! 배경의 리얼함은 전작을 뛰어넘으며 캐릭터 폴리곤은 그로우쉐이딩 기술로 인해 보다 혁신적으로 부드러워져 현장감은 말할 필요도 없이 탁월하다.

청백의 섬광이 츄지를 던져버린다!

CG 무비의 환상적인 변신!!

전작의 오프닝 무비도 근사했지만, 이번엔 전작의 수준을 훨씬 능가한다. 캐릭터들의 뒷 배경이 둥실둥실 흘러가고 각 선수들로 토너먼트를 클리어하면 더욱 더 멋진 엔딩 무비를 볼 수 있다.

전작의 엔딩에도 등장한 오라이무스의 자식들. 보기에는 아들인지 딸인지 구분은 안되지만..

츄 지

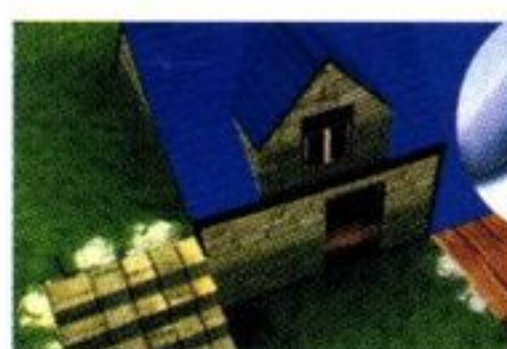
기합을 넣어 일격에 승부를!!

몸을 웅크리고 화려한 파이어 공격으로 적을 날리는 츄지. 닭털이 다 타겠네!!

츄지의 킥을 아슬아슬하게 가드하는 에폰. 손에 땀을 쥐게 하는 격심한 전투라는 것을 보여주기 위해 땀방울까지 만들어낸 스퀘어의 과잉 서비스 정신

플레이 스테이션 최초 아날로그 콘트롤러 대응!!

소니에서 3월에 발매될 아날로그 콘트롤러에 완전 대응.

아날로그 콘트롤러를 사용하면 무엇이 다른지 궁금해 하는 독자들을 위해 간단하게 소개하면, 우선 통상 콘트롤러를 사용하면 움직이기 어려운 방향키 조작이 간편해진다는 것. 손가락에 힘을 들이지 않아도 간편하게 캐릭터들의 모션을 자유자재로 구사할 수 있는 것이다. 공격을 피하는 것도 적에게 뛰어드는 것도 모두 쉽게 쉽게!!

이 부분이 바로 아날로그

퀘스트 모드에 숨겨진 의문의 뾰족 지붕. 이 화면 속의 집의 정체는?!

특종

엄지 손가락으로 슬슬 돌리는 것 만으로 이렇게 재빨리 도망간다. 너무 빨라도 재미없지 않을까?!

에폰의 맞수 등장!!

에폰과 비슷한 체격이지만 몸매는 훨씬 굴곡이 있는 글래머 스타일.

이번 대회 최초의 엔트리 넘버. SF 영화풍의 핑크색 전투복이 멋지게 어울리는 숏커트 아가씨. 에폰과의 히로인 대결이 볼 만할 것같다.

●장 르	연애 시뮬레이션	●현지 발매일	97년 봄
●제작사	강담사	●현지 가격	5,800엔

국내에서 선풍적인 인기를 끈 만화, 드디어 게임화!!

BOYS BE...

현지 주간 소년 매거진에서 연재 중인 인기 코믹이 게임화된다. 국내 만화 팬들에게도 잘 알려진 원작인 만큼 게임으로의 변경점이 상당히 궁금하다. 원작의 재미를 능가할지 원작 이미지를 해치게 될지 게임 제작 상황을 잠시 살펴보자!

다양한 만남의 찬스를 만들자!!

만남이 없으면 아무것도 시작되지 않으며, 또 만남의 찬스는 얼마든지 있다. 요는 단순히 지나쳐버리는지 말을 거는지에 따라 달라질 뿐이다. 우선은 만남의 예를 코믹 『BOYS BE...』에서 찾아보자!

신학기는 최고의 빅 찬스

주인공은 외모도 그저그렇고 신체도 평범한 보통의 남자 고등학생이다. 하지만 최근에 들어 여자에게 흥미를 갖게 된 조금은 늦깍이 인생. 이런 주인공이 좋아하게 된 것은 학원의 마돈나적인 존재인 하나이미키. 신학기 반편성 날에 우연히 그녀와 만나게 된 주인공의 행운은...

첫만남이라는 것을 명심. "이번 클래스에는 아는 애들이 별로 없어 잘 부탁해!"

감정표현이 포인트가 되는 멀티 스토리

게임은 기본적으로는 어드벤처. 주인공의 그때그때의 감정에 따라 시나리오가 분기해 스토리가 전개되어 간다. 분기는 말의 선택기에는 없는 주인공의 감정으로 결정된다. 또 대화시에는 때때로 나타나는 하트 마크의 크기로 주인공의 감정을 나타내기도 하며, 두명의 여자에 대한 감정의 비중을 저울로 표현하는 경우도 있다.

하트의 크기로 감정을 표현하는 '하트 인프레이션 시스템'

두명에 대한 주인공의 감정이 솔직하게 표현된다

처음에는 그다지 마음에 없던 여자애에게 언제부턴지 연애의 감정을 느끼게 되는 경우도 있다. 또 여자친구를 통해 더 많은 여자들과 만날 수 있는 기회가 생기기 때문에 우선은 많은 여자들과 알고 지내는 것이 유리하다.

소꿉친구, 활발한 성격으로 남자에게는 전혀 흥미가 없는 듯...

번쩍번쩍 N64 요시, 등 뒤의 아기는 어디 갔냐고!

요시 아일랜드64 (가칭)

장르	액션	현지 발매일	미정
제작사	닌텐도	현지 가격	미정

스페이스 월드에서 처음으로 공개된 『요시 아일랜드64』의 화면. 게임의 기본 룰은 그다지 바뀌지 않았지만 N64다운 새로운 구성과 시스템에 감탄을 금치 못할 것이다. 기존의 SFC 요시는 2D 용으로 제작하여 한층 유아틱했으나 N64용은 2.5D로 제작되어 많은 유저층을 확보할 듯하다. 상상을 뛰어넘을 정도의 높은 완성도를 보이고 있는 『요시 아일랜드64』를 기대해 보자.

2.5D의 게임 세계

집단으로 서식하는 거대 팩쿤플라워와 싸우는 요시. 번쩍번쩍 빛나는 요시는 N64의 파워를 느끼게 해 준다. 곳곳에 담쟁이 덩굴 같은 것으로 휘감고 다니는 팩쿤플라워의 촉감도 굉장해 보인다.

2D임에도 불구하고 안쪽으로 갈 수 있는 느낌이 드는데 이것이 2.5D가 의미하는 세계인 것이다.

더욱더 리얼하게 표현하고 3D로 진행되고 있는 게임계에 있어서 2D에 머물고 있는 『요시』. 전작에서 호평을 받았던 「수작 감각」의 그래픽은 N64의 힘에 의해 더욱 크게 파워 업되었다. 특히 배경의 그래픽에 주목해 보자. 몇 겹으로 스크롤되어 있어 안쪽에서 바로 앞까지 명암 처리된 배경은 2D이면서도 3D와 같은 마치 입체 그림을 보는 듯한 분위기를 연출했다.

게임의 기본 룰은 바뀌지 않았다!?

『젤다의 전설64』 정도의 주목을 받고 있고 어쩌면 『젤다』보다 더 기대되는 것이 『요시 아일랜드64』일 것이다. 『슈퍼마리오』가 3DACT로 되었기 때문에 『요시64』는 닌텐도 전통의 2 DACT 유일의 후계자가 되었다. 다른 타이틀이 3D로의 진화의 길을 걷고 있는 것에 비하면 『요시』는 어디까지나 2D로서의 진화를 거듭하고 있는 것이다. "최상의 2 DACT"가 완성될 날이 머지 않았다.

스·토·리

『요시64』에도 코인과 플라워가 존재하고 이것을 보면 게임의 기본 룰은 SFC용과 크게 다르지 않다는 것을 알 수 있다. 사진을 잘 들여다 보면 요시의 등에 아기가 없는 것이 눈에 띈다. 전작에서 아기를 집에 데려다 준 요시. 스토리는 그 속편에 해당하는 지도 모른다.

별도 등장한다

▲전작에 등장한 적도 파워 업!

플라워도 있다

◀달걀을 던져 플라워를 얻는다!

액·션

「달걀 던지기」의 액션 그대로 존재

요시의 최대 특징인 「달걀 던지기」의 액션이 그대로 존재한다. 이번에도 아이템을 얻기 위해, 수많은 적을 먹어치워야 하고 적을 쓰러뜨리기 위해 점프를 많이 해야 할 것이다. 또한 짧은 날개를 펄럭거리는 「버티기」 액션도 있다. 그런데 기대되는 것은 3D 스틱을 사용한 새로운 액션의 등장으로 그것에 대해서는 아직 확인되고 있지 않다. 새로운 액션 유무에 대한 소식을 조금만 더 기다려보자.

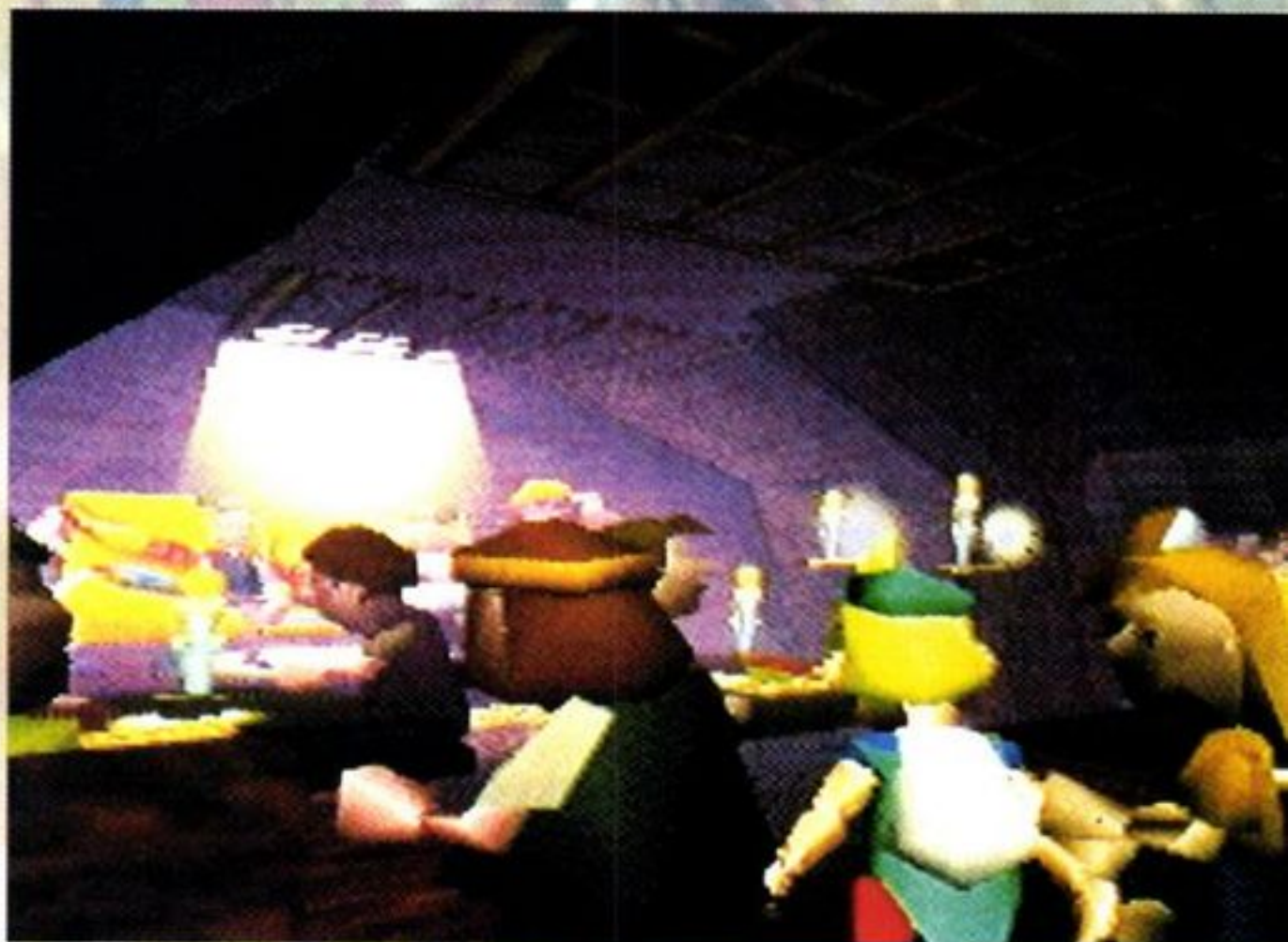
시소를 타면서 적과 싸울때는 실제 위기감 마저 느낀다

반투명으로 되어 있고 램프의 요정같이 생긴 보스 캐릭터와 대결하는 요시

숲이 주인공이 되는 초자연적 게임

마더 3

● 장 르	RPG	● 현지 발매일	97년 발매 예정
● 제작사	닌텐도	● 현지 가격	미정

닌텐도 초심회장에서 비디오를 본 사람들은 누구나 감탄을 금치 못했다고 하는 『MOTHER 3』. 어린시절 잃어버렸던 무엇인가를 떠올리게 하는, 또 희미한 아픔을 되뇌이게 하는 감성 RPG가 바로 이번 작품의 기본 컨셉트이다. 64DD라는 새로운 미디어를 이용한다는 점에서 더욱 귀추가 주목되는 타이틀이기도 하다.

임펙트 효과로 감성은 더욱 풍요롭게!!

마더 3의 시나리오를 쓴 작가이자 총기획을 담당하고 있는 케이이 에사토 씨는 이번 작품의 컬러가 상당히 독특해 거부반응을 보일 유저들도 있을 것이고 시리즈 팬들 중에는 이러한 변화를 기다렸을 지도 모른다고 말한다. 사실 『2』의 제작 발표가 있자마자 『3』의 개발은 이미 결정된 상태였고, 그동안 많은 시행착오를 거쳤지만, 앞으로 발매일까지 아직 변화의 가능성은 충분이 있다고 설명한다.

세계관은 자연에서 느끼는 감수성

게임에서 『슬프다』라는 느낌이나 『우습다』는 느낌을 싫어하는 사람들도 있을 것이다. 하지만 impact(충격)는 언제나 감정에 개입된다. 그 예로 『2』에서는 일부러 음성합성으로 게프의 음을 넣은 것 같은 그런 좀 특색있는 아이디어가 돋보였다. 그리고 그 농도를 더 짙게 한 것이 이번 『3』의 테마라고 할 수 있다. 때문에 이런 이유로 더 강렬한 임펙트를 주기위해 수풀이 주인공이 될 수도 있다고 한다.

세계관을 살펴보면 지금까지의 시리즈는 현대극이라 할 수 있으며, 게임 영상에서는 수풀 등의 자연적인 분위기가 눈에 강하게 들어온다. 이번에는 현대극이다 아니다를 떠나서 반짝이는 성질과 흙의 분위기를 모두 채택해 숲의 존재가 상당히 중요한 포인트로 작용하게 된다. 단적으로 숲을 주인공이라 할 수도 있겠지만 숲이 걸어다닐 수는 없기 때문에 자연이 주인공이 될까? 어쨌든 세계관 자체가 변했다고 볼 수 있다. 예를 들어 전화가 있고 보이지 않는 곳의 누군가와 이야기하는 상상의 세계를 과감히 버리고 전화를 사용하지 않은 상태의 MOTHER가 탄생되는 것이다.

① 주인공은 인간이 아니다!
② 전투 신에 아날로그 요소 도입!
③ 시대 설정은 현대가 아니다!?

소년은 실제로는 등장하지 않는다

이 소년은 주인공이 아니다. 이 소년은 아마 실제의 게임에는 나오지 않을 것이다. 어디까지나 『마더』의 세계를 알기 싫게 하기 위한 특별 연출일 뿐으로 '숲'의 개념이 더 중요한 포인트가 될 것이다.

톤즈라가 아닌 톤즈라적인 요소

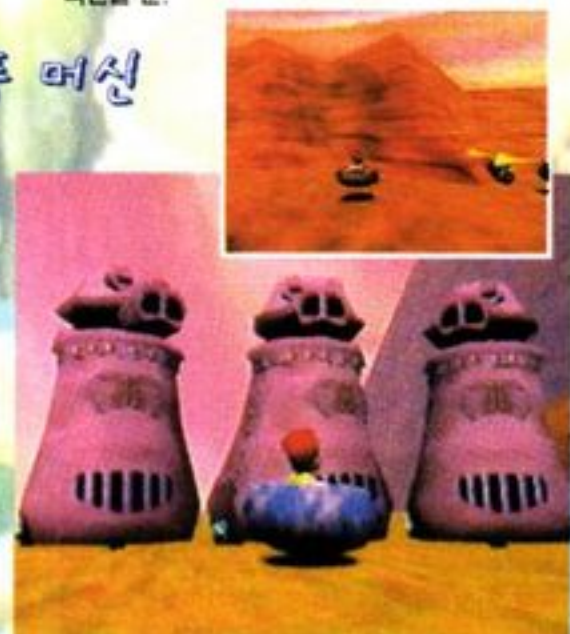
이것은 톤즈라적인 밴드가 음악에 맞춰 악기를 연주하고 있는 신. 화면에 등장하는 캐릭터는 톤즈라 브라더스가 아니다. 단지 밴드 마스터를 동경하는 어떤 스탭의 바램에 의해 만들어진 화면일 뿐.

적이 타고 있는 유적풍 머신

이번 시리즈에서는 날아다니는 것을 포함, 여러가지 승차물들이 등장한다.

큰 돼지 몸통같은 적의 승차물, 이번에는 적이 좀 순하지 않을까 예상되는데, 단순히 지긋지긋하게 싸우기 위해서만이 아니라 적자체로서 충분한 재미를 느낄 수 있는 그러한 적이 연출될 것이다.

대사를 읽어주는 성우가 없다

대화 윈도우는 기존 스타일 그대로이지만, 단 대사에 한문이 삭제되고 전부 일본어의 히라가나로만 표시된다. RPG 대사는 그저 귀로 듣는 것이라고 생각을 할 수 있겠지만, 이번 작품은 플레이를 하면서 축적한 정보를 자기 나름대로 사투리와 억양을 넣어서 자기 마음대로 중얼거리면서 읽어 나가야 한다. 외국 유저들에게는 그다지 큰 변화라고는 할 수 없을 지 모르지만, 대사 음성을 삭제했다는 것은 좀 획기적인 발상이 아닐까!?

고통이 전달되는 전투

『2』에서는 드라마 방식의 HP 표시라는 것이 있었다. 그것은 숫자를 주고받음으로써 전투 신에 아날로그적인 감각을 더해 주었다. 이번에는 그 아날로그 요소를 보다 강화하여, 마치 같은 데미지를 받았을 때 HP가 한꺼번에 줄어들 때와 조금씩 감소할 때의 '고통'이 다른 것처럼 화면을 보면서 고통을 느낄 수 있는 전투 신이 되는 것이다. 결국 게임이라고 하는 것은 손가락과 그것에 연결되는 신경과 눈과 귀, 그것만을 완벽하게 100% 활용하는 것이다. 그런 의미에서 진동 팩은 더없이 재미있는 기획물이 아닐 수 없다.

격투의 바이블, 다시 눈뜨기 시작한다!

스트리트 파이터 III

장 르	격투액션	현지 발매일	97년 봄 예정
제작사	캡 콤		

그동안 스파 시리즈에 관련된 외전들은 무수히 많이 등장했다. 그러나 이번에 등장하는 『스트리트 파이터3』는 바로 스파 정통의 맥을 잇고 있는 격투의 대작이다. 그럼 『스 파Ⅲ』에 등장하는 10인의 캐릭터와 새로운 시스템을 공개하겠다.

『스파2』로부터 6년, 새로운 싸움이 시작된다

캡콤으로부터 『스파2』가 발매된 것은 1991년 봄. 지금으로부터 6년 전의 일이다. 이 게임의 등장으로 게임 업계 전체는 큰 전환기를 맞았다. 『스트리트 파이터2』는 격투 게임이 판치는 현재까지도 격투 장르의 구심점으로 자리잡고 있으며 그 후에도 2D격투에 관해서는 캡콤이 항상 왕자로서 군림하는데 일조를 해 왔다.

『스파2』의 속편이 나온다는 소문은 상당히 오래 전부터 들려왔었다. 엑스나 제로가 아니고 스파의 원류 『스트리트 파이터3』이다. 그것이 지금 완성된 형태로 등장하는 것이다.

여기에서 그 전모를 밝힐 수는 없어도 화면 사진을 중심으로 새롭게 추가된 시스템 등을 현재까지 공개된 범위 내에서 밝혀본다.

스트리트 파이터2

스트리트 파이터 제로

스트리트 파이터3

스파 시리즈의 계보

87년 7월 - 스트리트 파이터
91년 3월 - 스트리트 파이터Ⅱ
92년 4월 - 스트리트 파이터Ⅱ 대쉬
93년 2월 - 스트리트 파이터Ⅱ 터보
94년 5월 - 슈퍼 스트리트 파이터Ⅱ X
95년 8월 - 스트리트 파이터 제로
96년 3월 - 스트리트 파이터 제로Ⅱ
97년 ? - 스트리트 파이터Ⅲ

STREET FIGHTERⅢ SYSTEM

선택식 슈퍼 콤보 -슈퍼 아츠 셀렉트

기존의 스파2 시리즈에서 「슈퍼 콤보」였던 것이 스파3에서는 「슈퍼 아츠」로 변경되었다. 물론 바뀐 것은 명칭만이 아니다. 지금까지는 각 캐릭터마다 하나 또는 몇가지의 슈퍼 콤보가 설정되어 있었다. 『뱀파이어 시리즈』라면 「엑스트러 필살기」, 『X맨 VS 스파』라면 「하이퍼 콤보」 등 명칭이 달라진 경우도 있었지만 이것들은 기본적으로는 같은 것이었다.

그러나 「슈퍼 아츠」는 이 슈퍼 콤보류와는 조금 의미가 다르다. 우선 캐릭터를 선택한 후에 3가지의 슈퍼 아츠로부터 하나를 선택한다. 그것이 게이지를 소비해서 사용할 수 있는 유일한 기술이 된다. 맞히기 힘들지만 위력은 높은 것, 빈틈은 적지만 위력은 낮은 것 등 여러가지 있다. 그 캐릭터 특유의 필살기를 강화, 또는 약점을 보강하는 방향으로 설정되어 있다.

또 기술에 따라서 소비되는 게이지 량이나 축적할 수 있는 총 게이지 수도 변동한다(능력 대응 게이지). 가장 자신의 플레이 스타일에 맞는 「슈퍼 아츠」를 선택해서 대전

천숙한 켄의 승룡권 슈퍼 아츠. 이 배경은 슈퍼 아츠 전용의 배경일까?

던디 복서 '더들리'의 슈퍼 아츠, 「머신 건 블로」. 강력한 어퍼에 류는 헤롱헤롱

여고생 닌자 이부키의 슈퍼 아츠, 「카부토 토오시」 작렬. 잔상으로 보아 상당한 고통을 느끼고 있는 뉴요커 알렉스

하면 유리하다. 거꾸로 특정 「슈퍼 아츠」를 결정하는 것을 전제로 전략을 짜는 것도 흥미롭다. 어떤 기술을 선택하느냐에 따라서 슈퍼 아츠를 이용한 전술은 다채롭게 바뀌어 갈 것이다. 현재로서는 게이지를 소비하는 기술은 슈퍼 아츠 단 하나뿐으로 알려져 있다. 제로 카운터 등 다른 수단은 존재하지 않기 때문에 게이지를 적게 사용하려는 공방도 치열할 것이다.

블로킹

블로킹은 『스파2』로부터 추가된 기본 조작으로 상대의 공격을 흡수해서 빈틈을 만든다는 새로운 액션이다. 구체적인 조작 방법은 아직 알 수 없지만 레버와 버튼을 조합한 간단한 커맨드를 타이밍을 잘 맞춰 효과적으로 반복한다는 느낌이 될 듯하다. 블로킹에 성공하면 상대에게는 빈틈이 생기고 반격의 기회가 생기게 된다. 사용이 가능하다면 플레이어의 전력에 큰 도움을 줄 듯하지만 「언제 사용해야 하는지」는 전혀 알 수 없다.

사진에 히트 마크가 나타난 것을 보면 제로 카운터가 발동한 순간인 것으로 보인다. 이것은 기술을 스스로 입력하는 가드 캔슬계의 테크닉이 될 것이다. 그러나 블로킹은 어쨌든 기본 조작이 될 것이다. 현재로서는 게이지를 소비하지도 않을 것 같다. 블로킹의 입력 자체는 즐거울 지도 모르지만 처음부터 쉽게 사용 가능한 것은 아닐 듯하다. 블로킹은 『스파3』 대전에 있어서 중요한 키 포인트- 그것도 당하면 당할수록 - 타격을 입게 될 것 같다.

『스파3』의 최대 초점이 되는 것이 새로운 동작인 「블로킹」. 사진은 류가 알렉스의 공격을 블로킹하는 데 성공한 것이다

타블러 라사

『스파3』는 『스파2』와는 다르다. 아직 발매 전이지만 여기에서 말하고 싶은 것은 「스파2 때처럼 버튼을 누르는 것만으로는 상대를 쓰러뜨릴 수 없다」는 것이다. 가드를 한번 해도 『스파2』에서는 연속기가 되는 기술이나 연타를 가드하면 하단이 아닌 다음에야 자동으로 가드하든지, 가드해 주든지 했었다. 이 게임에서는 레버를 가드 방향으로 넣어 두지 않는 한 가드되지 않는다. 이것은 블로킹 등의 존재에도 크게 관여하고 있는 듯하지만 게이지가 많이 없어지는 필살기에 대해서 승룡권 등으로 반격할 수도 있을 듯하다.

또 각 기술은 모션마다 타격 판정이 설정되어 있기 때문에 리치가 긴 기술에서도 「리치가 긴 상태」가 지속되는 것은 일순간에 불과한 것이다.

상대의 일어서면서 발차기 공격을 방어하는 것도 『스파3』에서는 상당히 어려워 질 것이다. 던지기 기술도 커맨드 던지기는 손이나 발로 찌르는 모션에 공격 판정이 있고 방어도 가능하다. 게다가 방어한 상대에게 잘 통하는 것은 통상 던지기밖에 없다. 커맨드 던지기는 지금까지의 개념에서의 던지기가 아니고 타격기라고 말할 수 있다.

류의 옆차기가 윤에게 들어가고 있다. 이것은 커맨드 기술인가, 통상기인가, 아니면 특수 입력기인가

윤이 공중 발차기로 더들리를 공격하고 있다. 테크니션인 더들리도 공중 공격에는 맥을 못추고 있다

이부키가 발 뒤꿈치로 알렉스의 안면을 가격하고 있다. 배경은 아름답지만 지저분한 장소이다

근접전에도 강한 더들리가 이부키에게 달려들어 제트 어퍼를 먹이고 있다. 백열계의 기술인 듯하다

호쾌하고 재빠른 동작을 자랑하는 알렉스. 필살기인 「플래쉬 추」로 켄을 공격하고 있다

벚꽃 배경을 무대로 켄과 이부키가 열전을 벌이고 있다. 켄의 기술은 중단 차기인 듯하다

NEW GENERATIONS

그들에게는 싸워야 할 이유가 있었다. 『스파3』에 등장하는 캐릭터는 총 10인. 여기에서 그들을 소개한다.

알렉스 (ALEX)

맨하탄에 사는 청년 격투가. 양친과는 소년 시절에 생 이별했다. 지금은 아버지의 친구인 톰의 곁에서 톰이 경영하는 도장에서 트레이닝으로 하루하루를 보내고 있다. 미군 내 최고의 격투가의 인스트럭터를 하고 있던 퇴역 군인 톰을 알렉스는 마음으로부터 존경하고 있었다.

그렇지만 그 톰이 수수께끼의 남자에게 습격당한다. 알렉스에게 흐르고 있던 격투가의 피가 수수께끼의 남자를 쫓아 여행을 떠나게 한다. 알렉스는 그 체격에 걸맞지 않게 순발력과 강인함을 겸비했고 상대에게 파워 풀한 던지기 기술과 펀치를 무기로 싸우는 파이터이다.

윤&양(YUN & YANG)

홍콩 출신의 중국권법을 사용하는 젊은 쌍동이 형제. 어려서 양친과 이별하고 상해에서 채소가게를 하는 할아버지인 겐에 의해 키워졌다. 지금은 상점의 새로운 후계자가 될 리더로서 신뢰를 받고 있다. 형인 윤(1P)는 직감이 날카롭고 명랑 쾌활한 타입이고 동생인 얀(2P)은 통찰력이 뛰어난 냉철하고 침착한 성격으로 참모 타입의 윤을 도와준다. 형제는 함께 할아버지로부터 다양한 중국 권법을 배웠고 빠른 연속기로 상대를 쓰러뜨리고 강력한 필살기를 가지고 있다.

류 (RYU)

아직도 진정으로 강력한 격투가가 되기 위해 노력하는 격투 1세대. 의리와 정의감 넘치는 성격으로 대전 중 상대에게 피해를 주게 되는 격투의 세계에서도 항상 상대의 기분을 생각하는 사려깊은 파이터로 통한다.
공수를 기본으로 한 독자적인 격투기를 사용한다. 화려한 움직임을 좋아하는 켄과는 대조적으로 건실하고 수수한 타입의 격투를 좋아한다. 그러나 순간적으로 터져 나오는 그의 기술 중에는 화려하고 격렬한 면에서 켄을 뛰어넘는 기술도 있다. 친구인 켄과는 어릴 적부터 사귀어 왔지만 대전을 계기로 사이가 갈라졌다.

켄 (KEN)

미국 서해안에서 부인 일라이저, 그리고 올해 3살인 장남 멜과 살고 있다. 아이가 생기고 나서 바빠진 그는 친구이자 평생의 라이벌인 류가 참가하는 격투 대회에 참가하기로 한다. 가정을 가졌어도 파이터의 불타는 욕망은 변함이 없다. 새빨간 도복을 입고 화려한 기술을 사용하는 그의 대전 스타일은 격렬한 불꽃을 연상시키고 얼핏보면 무모하기까지 하다.
그러나 그것은 류와의 엄격한 수련이나 수많은 적들과의 대전에서 얻은 그 만의 결론이라 할 수 있다.

더들리 (DUDLEY)

아버지는 영국의 저명한 스포츠맨으로 큰 사업으로 부자가 된 사람이다. 그 때문에 그는 소년 시절을 방탕하게 보냈다.
대학 시절 아버지가 사업에 실패했을 때 그는 프로복서로서 성공해 예전의 부를 되찾았다. 그는 전통의 영국 도시인 '던디죰'에 살고 있고 무슨 일에도 완벽을 목표로 한다. 헤비급 복서로서는 체구가 작은 편이었지만 스피드, 테크닉은 물론 파괴력까지 겸비했다. 특히 그의 테크닉은 아웃 복싱으로부터 인파이터까지 자유자재로 요리할 수 있는 정도였다. 그러나 완벽한 피니쉬 블로우가 없는 것이 흠이다.

이부키(IBUKI)

어느 산간 지방의 조그마한 마을에서 사는 여자 고교생.
그렇지만 이 마을은 실제로 전국시대때부터 지금까지 명맥을 유지해 온 닌자의 마을이었다. 그런 이유에서인지 이부키도 유치원에 들어가자마자 친구와 함께 수련에 힘썼다. 일본 고대 무도를 종합한 닌자 체술을 구사하는 그녀는 예리한 몸 동작으로 상대의 의표를 찌르고 급소에 필살기 공격을 하는 파이터였다.
그러나 아무리 닌자라고는 하지만 보통의 여학생이기도 한 그녀는 청소년 아이돌 스타를 좋아하는 일면도 갖고 있다.

네크로(NECRO)

러시아 출신. 호수근처에 있는 한 마을에서 태어났다. 4형제 중 3남. 소련 붕괴 이후 마을을 나와서 모스크바 근처로 떠돌아 다닐 때 (길의 조직)과 접촉하게 된다. 격동의 러시아에서 너무나 자유를 갈망한 나머지 거칠어졌으나 실은 정의감 강한 자연주의이다.
비밀조직에 병기인간의 실험체로서 DNA가 개조되어 육체에 초인적인 유연성을 갖게 되었다. 그 초능력을 활용하기 위한 전투기술은 컴퓨터에 의해 구축되었고 사이버 기술에 의해 세뇌되었다.

숀(SEAN)

브라질 출신. 매우 평범한 가정에서 자란 만능 스포츠 소년. 격투기 대회에서 켄이 싸우는 모습을 보고 감동 받은 그는 켄의 제자로 지원해 추종하고 있다. 지기 싫어하는 열혈소년으로 (비록 오늘 질지라도 내일은 이긴다)가 신조. 일본계 할아버지가 있어 매우 예의바른 면도 있다.
켄이 싸우는 스타일을 이상적으로 생각하고 공격하지만 켄 만큼의 기술이 나올리 없다. 결과적으로 많이 얻어맞고 이기는 스타일. 아무 기술이라도 오리지널 필살기를 갖는 것이 꿈.

오로(ORO)

아마존 정글의 동굴에서 산다. 동양계인 것 같지만 상세한 내용은 불명. 선인 기술을 연마해 신선이 된다. 140세
조금 우습게도 보이지만 집착력이 희박한 만큼 모든면에서 보통 사람의 배에 가까운 능력을 갖는다. 시간이 날 때면 선인 기술을 물려줄 후계자를 찾으러 여행에 나선다.
인간보다 몇배 많은 경험과 튼튼한 운동신경이 그를 자유롭게 만든다. 외관상으로 보면 조금 허술하게 보이는 움직임도 자세히 보면 빈틈이 전혀 없다. 체술수행을 반복해 왔고 선인 기술을 닦고 있는 그를 대적할 만한 상대는 없다. 대전상대가 없는 것을 통탄한 그는 스스로 한쪽 손을 쓰지 않기로 하고 있다. 잘 때와 식사할 때 젓가락을 쓰는 것만 제외하고 말이다.

엘레나(ELENA)

아프리카 출신으로 사반나에서 생활하는 작은 부족 족장의 막내딸. 족장인 아버지는 청년 시절에 프랑스 대학에 유학에 박사 학위를 취득했다.
그녀는 아버지와 같이 해외에 유학을 가서 공부하는 것이 꿈이다. 어떤 경우라도 감사의 말을 잊지 않는 여자이다. 천성이 활발하고 발기술 위주의 카포엘라를 사용한다. 리듬을 타는 듯한 부드러운 그녀의 동작은 상대를 어리둥절하게 만들기도 한다.

국내 최강 철권 배틀팀 T.H.G의 예상적중

국내 최강
철권 배틀팀
T.H.G의 예상적중
『철권3』

TEKKEN 3

『철권3』가 3탄 시리즈 전쟁에 드디어 본격적으로 뛰어들 채비를 하고 있다. 현재 상당한 완성도를 보이고 있는 『철권3』는 97년 1월 발매를 목표로 막바지 수정 작업이 진행 중이다. 챔프는 이번호에서 국내 최강의 철권 배틀팀인 T.H.G 팀이 예측하는 『철권3』의 다양한 시스템을 게재한다. T.H.G 팀은 『철권2』의 발매 전에도 70%에 가까운 예측을 해낸 바 있다.
(사진은 『철권2』의 사진을 토대로 했습니다)

전편의 기술들은 건재

우선 주 캐릭터인 헤이하치와 카즈야는 기본적으로 「풍신」과 「붕권」, 「파쇄축」과 「나락」이라는 기술이 있습니다. 이것은 거의 모든 게임을 풀어가는 가장 중요한 기술이므로 『철권3』가 나오더라도 이 기술은 변함이 없을 것으로 보입니다. 그것은 물론 미시마 가문 (헤이하치와 카즈야)이 건재하다는 전제 하에서 입니다. 이것은 철권 시리즈에서 가장 많이 사용되는 캐릭터의 공통 기술이기도 합니다. 아머킹, 폴, 잭2, 왕 등(풍신, 붕권) 그리고 반격 기술 역시 몇몇 캐릭터에 사용될 것으로 보이는데 『2』에서는 상단과 중단을 잡을 수가 있었는데 『철권3』에서는 하단도 가능하다고 보입니다. 이것도 역시 가능하다면 몇몇 캐릭터에 한정될 것입니다

약식 커맨드의 증가

철권 시리즈에서 가장 인기있는 기술인 풍신(→↓↘+ R)이 단순화된 약식 커맨드(→↘+ R)로도 가능하다는 것을 아는 사람은 그리 많지 않을 것이다. 철권인들은 이 기술을 「초풍신」이라고 부릅니다. 또 아머킹의 자이언트라는 잡기는 →←↙↓↘→인데 →↙→으로도 가능하다는 겁니다.

또 다른 하나는 헤이하치의 「이선공인각」이라는 기술이 있는데 상대가 가드를 하면 두발 모두 가드가 가능하지만 이 기술을 대쉬하다가 사용하면 두번째 발이 가드불능으로 맞는다는 것인데..(첫번째 발을 맞추고 레버를 상단으로 올리고 오른발)이런 식의 같은 공격을 가지고도 다른 커맨드로 판정을 다르게 주는 패턴이 나온다는 것입니다.

『철권3』에서는 이런 단순화한 약식 커맨드들이 더욱 증가하여 상대가 예상치 못한 공격이 가능해 질 것이기 때문에 더욱 박진감 넘치는 게임이 될 것입니다.

상대의 측면을 노리는 횡신 더욱 파워 업

『버철 파이터3』의 회피와 같은 동작이 철권에서는 예전부터 존재했었는데 2D에서는 표현할 수 없는(그나마 2D에서 비슷하게 표현한 것이『아랑전설 리얼바우트』의 라인 이동 정도이다) 공간 개념을 3D의 장점으로 가장 잘 살린것이 바로「축 이동」,「횡신」, 상대방의 측면 이동인데 『2』에서는 이런 것이 한정적으로 몇몇 캐릭터만이 가능했지만 이것이 『3』에서는 좀더 구체화되고 활용 빈도를 높이기 위해서 좀더 강하게 나올 것이라고 생각됩니다.

이런 패턴은 옆으로 45도 정도만 이동을 해도 상대가 직선공격을 할 때에는 바로 상대 뒤로 돌아가는 식이 되어가기에 아주 중요한 기술입니다. 『철권3』에서는 아마도 요시미츠, 카자마 준, 카즈야, 니나 이외에도 더 많은 캐릭터가 이 동작을 사용할 수 있게 될 것이다.

더욱 스피디해지는 콤보 공격

「10단콤보」 역시 사용될 것이 거의 확실한데『2』에서는 5단과 8단, 9단 콤보의 변형이 약간 보인 것으로 보아서 10단 콤보 도중에 연계기가 많이 속출할 것으로 보입니다. 왜냐하면「10단콤보」란 획기적인 기술을 만들어낸 남코이지만 시간이 지남에 따라 거의 맞아주는 이가 없이 되려 당할 우려가 있기 때문에 10단콤보의 딜레이는 상당 부분 사라질 것으로 추정되며.(아니면 좀더 많은 10단콤보가 생길 수도 있고 10단콤보 도중에 가드불능 상태의 기술이 중간에 있어 어느 정도 가드 불능이 되지 않을까. 하지만 이것도 중간에 커트가 가능하겠지요)

그리고「풍신」이나 일명(짠손)「앉아 잽」 등의 악명높은 기술이 약간의 딜레이가 생길 수도 있다고 봅니다. 예를 들어서『2』의 풍신 속도가 1초가 걸리는데...기술이 나오는 시간이 0.3초, 판정이 되는 시간 0.4초, 다시 가드자세를 취하는 동작에 0.3초가 걸린다면 마지막에 다시 공격할 수 있는 시간이 0.3초밖에 걸리지 않기 때문에 공중콤보가 가능하겠지요...

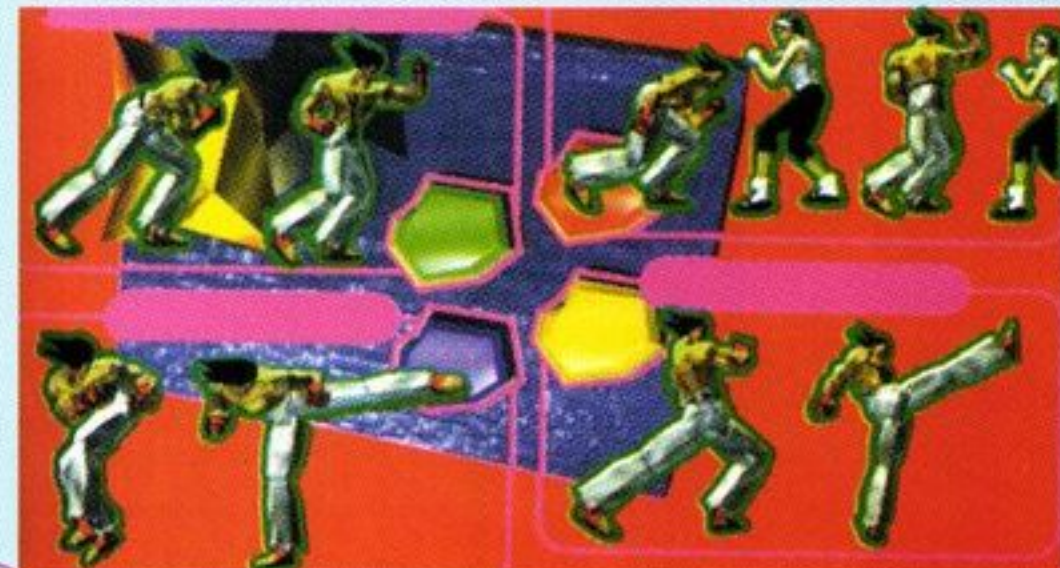
왜냐하면 상대가 맞고 공중에 체공 시간이 약 1초라 가정하면 가능하지요 이런것들이『1』에서『2』로 바뀔 때에 많은 차이점을 보이고 있으므로 위의 것들을 다시 말한다면...접는 시간 다시 말해서 가드자세를 취하는 시간이 0.3초에서 0.5초로 늘어난다면 공중 콤보는 50%이상 감소할 것입니다. 이런 것들을 예상할 수 있고 처음에 나온 백두산의 발차기(현란한)가 악명 높은 것처럼 처음에는 누구라도 마구 버튼만 누르면 멋진 기술이 나와서 보는 사람의 눈이 즐거울 정도의 기술이 나오지 않을까.

가드 해체기, 커맨드, 잡기 사용 캐릭터의 증가

가드 해체기 등의 기술이 몇몇 캐릭터에 한정이 되지 않고「히트」,「카운터」,「크린 히트」 등으로 구분이 되어져 있는데...이것 역시『3』에서도 그대로 이어질 것으로 보입니다.

위의 것을 분석하자면 히트는 (공중 콤보 시) 50%에서 (지상에서)100% 로 되고 카운터는 상대방 공격 시 맞을 경우이거나 필살기에 나오는 판정이고 크린 히트라는 기술은 큰기술(뇌신권, 붕권 등)의 기술에서 (정확히 가격이나 상대 공격 시) 될 경우에 나오는 판정으로 이것 역시 가능할 것입니다.

역시 정보가 미흡하므로 많은 예상이 불가능하지만 몇가지 더 예상한다면(이것은 개인적인 바램이지만) 캔슬 공격이 가능하게 되었으면 하는데 큰 기술을 하는 것처럼 하다가 중간에 다른 기술로 바꾸어서 나가는 기술 말입니다.

그리고 커맨드 잡기(연속 잡기와 꺾기) 등이 좀더 추가될 것 같습니다. 니나와 킹, 부르스 이외에도 좀더 간단한 커맨드로 많은 캐릭터에게 주어질것 같구요. 이런 커맨드 잡기가 늘어날수록 반격기나 캔슬기, 해체기 등이 좀 더 나올것입니다.

철권3의 승패는 선 입력에 달렸다

움직임에는 전작과 거의 차이가 나지 않을 것으로 보입니다. 이것은 『버파 3』 에서도 알 수 있듯이 『2』에서 『3』로 옮겨감에 따라 상당히 느려짐을 다른 버튼으로 커버했지만 철권은 기존 버튼 4개를 그대로 사용함으로서 기본적인 움직임은 그대로 되는데 거기에「선 입력」이라는 커맨드 입력이 새롭게 생길 수 있다고 생각이 됩니다. 이것은『2』에서는 헤이하치만이 선입력을 가지고 있기 때문이기도 합니다. 여기서 말하는 선입력이라는 것이 상당히 설명하기가 힘이 드는데 예를들어 보면,

예.1)헤이하치가 원펀치(LP)를 상대방에게 맞춘 후에 선입력으로 (대쉬 이선공인각)을 쓰는 것입니다.

예.2)헤이하치가 원펀치(LP) 후에 맞은 상대방이 다시 가드동작을 취하기 전에 다시 원펀치(LP) 후에 다시 원펀치(LP)를 맞추고 더블 어퍼로 상대방을 친다. 이것은 우리팀(T.H.G)팀이 개발한 헤이하치의 철권식 천발인데 앞으로 레버를 밀고 하거나 중립에서는 절대 이 기술이 들어가지 않는다는 것입니다. 이것은 원펀치 후에 입력 후에 다시 입력으로 헤이하치의 기술이 끝나자마자 약간 앞으로 이동이 되는 기술인데... 이 기술이 오로지 헤이하치뿐인데..이것이 『3』가 나온다면 몇몇 캐릭터에 추가가 될 수도 있습니다.

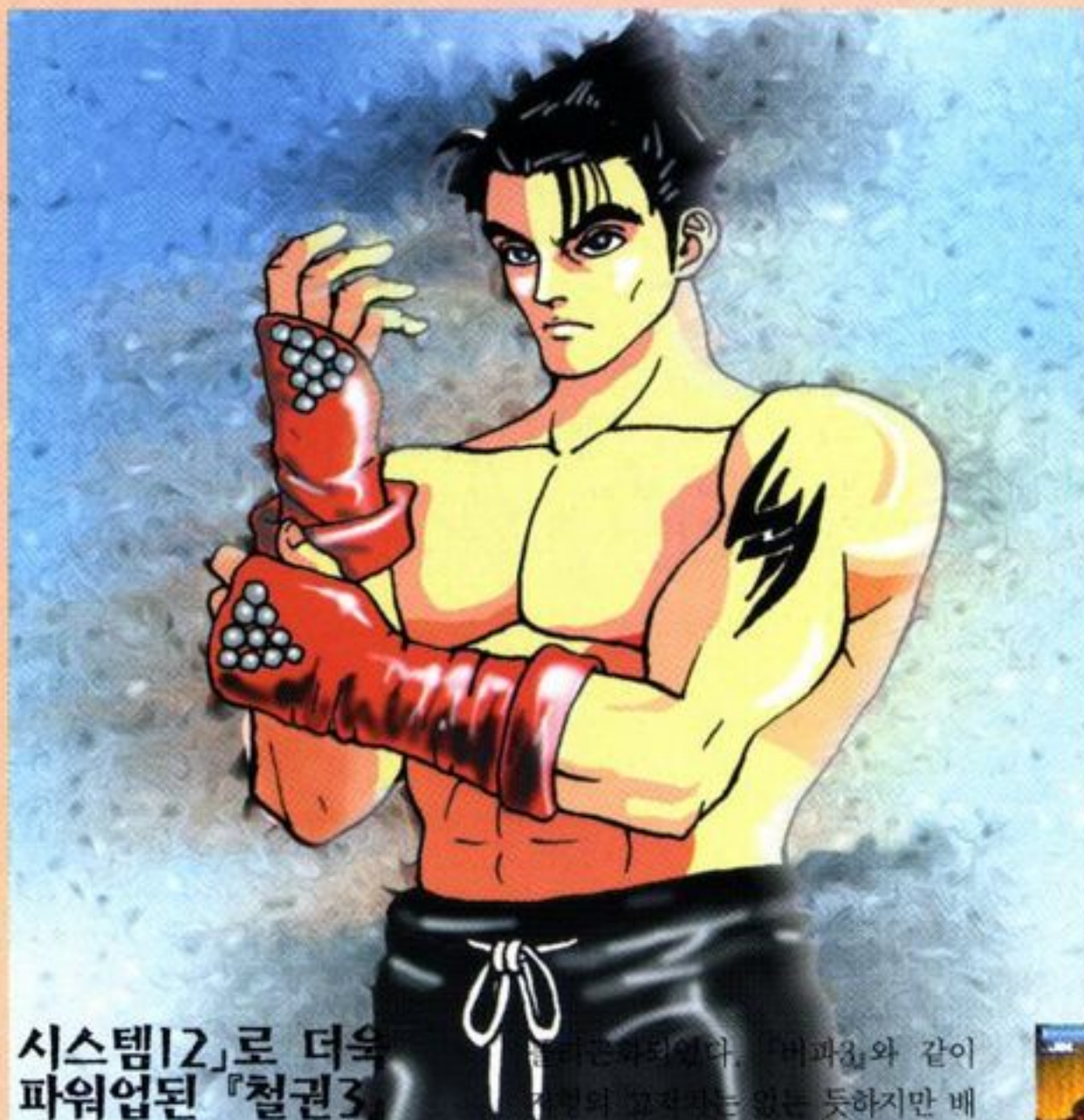
위에 말한 것이 바로 선입력이라는 것입니다.(아머킹의 자이언트도 선 입력이 됩니다)

글 : 철권 배틀 팀 T.H.G

더 킹 오브 아이언피스트3 격투의 막이 오른다!

TEKKEN 3

장르	격투액션	현지 발매일	97년 1월 예정
제작사	남코		

『철권3』의 대략적인 윤곽이 드디어 보이기 시작했다. 신 보드 「시스템12」에 의해서 폴리곤의 수가 대폭 증가해 깔끔한 그래픽을 보여주고 있으며 캐릭터 뿐 아니라 배경까지도 3D모델링 처리로 동작이 상당히 부드러워졌다. 특히 모든 캐릭터가 축 이동이 가능해져 더욱 다이나믹한 배틀이 예상된다.

시스템12」로 더욱 파워업된 『철권3』

이번에 새로운 주인공으로 등장한 것은 카즈야와 카자마 준 사이에서 태어난 「카자마 진(風間仁)」. 등장 캐릭터는 진을 포함해 백두산에 이은 한국 캐릭터 「화랑」과 「샤오유」라는 중국 무술을 쓰는 여성 캐릭터 등 총 10명으로 예정되어 있다. 그러나 미셸과 잭은 『3』에서는 제외되었다. 그들이 중보스로 등장할 지는 아직 확실하지 않지만 대회 주최자인 미시마 헤이하치, 스토리 속에 등장하는 「투신(鬪神)」의 존재가 주목을 끌고 있다. 아케이드에 등장하는 시기가 남코 관계자에 따르면 연말부터 97년 초 중에 개발에 급피치를 올려 마지막 수정 작업을 하고 있다고 한다.

현시점에서 판명되어 있는 기본적인 게임 시스템에 불과하지만 조작계는 전작과 동일하다. 레버 하나와 좌우의 팔 다리에 대응되는 4개의 버튼이 준비되어 있다. 그러나 구석이나 몸쪽으로의 축 이동이 레버 조작(현재로서는 상.하. 점프는 불명)만은 가능해졌고 보다 3D 공간이 강조되었다.

또한 배경도 한장의 그림까지도 폴리곤화되었다. 『버파3』와 같이 경계의 고저차는 없는 듯하지만 배경이 폴리곤인 이상, 벽의 존재는 부정할 수 없으며 시점은 사이드뷰가 중심이 된 듯하다. 그리고 이번 작품에 채용되어 있는 신기판, 「시스템12」에 의해 비주얼면에서는 크게 진화되어 있는 것을 알 수 있다.

카즈야의 마신권과 준의 귀살 등 양친의 기술을 모두 사용하는 「진」

복장은 상반신은 알몸으로 불꽃 무늬가 새겨진 타이즈 차림이다. 다른 한종류의 복장은 청바지, 카즈야와 같은 글러브를 끼고 있다

정권 찌르기인지 훅인지. 불타는 도복과 호랑이 병풍이 잘 매치되고 있다

폴의 오른쪽이 한국 캐릭터 화랑

카자마 진과 대전하는 머리를 묶은 중국 캐릭터 「샤오유」

칼을 세우고 그 위에 정좌한 요시미츠의 이상한 포즈

새롭게 부상하는 폴의 신 기술

폴의 붕권이 요시미츠에게 들어가고 있다

로우의 섬머솔트에 킹은 꿈쩍도 하지 않는다

킹이 로우에게 다운 잡기를 시도한다

머리가 길어지고 수염이 덥수룩해진 폴. 배경 간판으로 보면 레이의 스테이지일 것이다

축 이동 채용으로 더욱 박진감 넘치는 『철권3』

새로운 『철권3』는 시스템적인 면에서 크게 개량되어 등장한다. 『철권2』 이전에도 어떤 특정한 기술이나 행동에 의해 2인의 캐릭터 대전의 축이 「어긋나는」 현상이 있었지만 『철권3』에서는 그 현상을 임의적으로 할 수 있게 되었다. 이것에 의해서 공격에 상당히 다양한 변화를 줄 것이고 축이동이 공격적인 대전에도 크게 도움을 줄 것이다.

어쨌든 『철권3』에서는 축이동이 가능함으로 해서 좀더 박진감있고 스피드한 게임이 전개될 것으로 보인다.

축 이동 방법

스틱을 상하로 가볍게 입력하면 가능하고 스틱을 위로 하면 화면의 구석으로 이동하고 아래로 하면 화면의 앞쪽으로 이동한다

이것은 스틱을 위로 한 경우. 로우가 화면 안쪽으로 이동하고 있다

킹이 레이의 회전 춤을 막고 2단 공격을 시도한다

가드 해체기 존재

『철권3』에서 또 하나의 특징이 「푸싱」. 일명 「가드 해체기」라고 할 수 있는 기술인데 상대방을 두 손으로 밀어내서 주춤거리게 하는 기술이다.

이 가드 해체기는 공격 중인 상대방을 제지시키기도 하고 가드를 풀어버리는 역할도 하는데 이후의 연속 공격이 가능할 지는 아직 확실치 않다. 상대를 밀어냄으로써 거리가 벌어지는데 리치가 긴 공격은 가능할 것 같다. 「가드 해체기」 역시 『철권3』에서는 모든 캐릭터 공통의 기술이 될 것이다.

레이가 늙은 폴을 밀어내고 있다

코믹하게 표현된 세심한 설정

폴의 업어치기 등의 모습은 실제 유도인의 모습을 보는 듯한 착각이 들정도로 리얼하게 표현이 되어 있고 니나의 널킥 등은 상당히 높이 떠서 오른발로만 다운된 상대를 가격하는 것과 킹의 잡기 등도 거의 완벽하고 리얼하게 재현되어 있다.

또한 공격 중에 그대로 누워버리는 등의 새로운 모습도 보여주는데 상당히 재미있다. 당연히 연결 동작이 나오려니 했는데 상대방은 그대로 누워있는 것이다.

넘어진 캐릭터가 누운 채(데미지 회복 후)로 머리만 들어서 상대방을 쳐다본다든지 엎어진 채로 (마치 푸쉬 업을 하다가 지쳐서 그대로 엎드려 있는 모습) 상대방을 보는 모습은 상당히 재미있다. 이런 모습은 마치 대전 중 휴식을 취하며 상대방의 모습을 관찰하는 듯이 보이기도 한다.

레이가 요시미츠의 칼 끝을 노려보고 있다. 과연 다음 동작은...

공중 연계기에 충실

가드를 할 수 없는 상황에서 최대한으로 많은 데미지를 주는 것은 대전 게임의 기본이다. 이런 기본에 『철권3』는 상당히 충실해져 있는데 공중 연계기가 전작보다 쉽게 들어가는 모습이 많이 보인다. 또 다운 시 일어나는 먼지에 유의해야 한다. 전작에서도 그랬지만 먼지가 사라지기 전에 가격을 하 면 상대방은 살짝 위로 튕겨져 올라올 것이다. 그 후에 연속적으로 공격을 넣을 수도 있는데 전작보다 이 시간이 좀 길어지고 공중에서도 좀더 많은 연계기가 들어갈 것이다.

요시미츠의 연계 동작

『3』는 경로 우대 대전?

『철권3』는 『2』로부터 19년의 후의 세계로 설정되어 있다. 철권 시리즈의 캐릭터 프로필에는 언제나 나이가 설정되어 있다. 이번작의 주인공인 '진'의 경우는 젊은 나이로 설정되어 있어 괜찮지만 전작에 등장했던 캐릭터들의 나이는 몇살이 되었을까? 19년이 지난 『3』 캐릭터의 평균 연령은 41.1세가 되었다. 물론 신 캐릭터도 여러명 등장하는데 대부분 30세가 넘을 것이 확실하다.

한편 전작의 최고 형님인 '왕진레이'는 『2』 당시 84세였다. 만약 『3』에도 그가 등장한다면 (살아있을지 치매에 걸렸을지 모르지만) 103세의 장수 노인으로 나타날 가능성도 배제할 수 없다.

캐릭터	『2』의 나이	『3』의 나이
폴 피닉스	27세	46세
레이 우롱	26세	45세
마샬 로우	27세	46세
요시미츠	?세	? + 19세
킹	32세	51세
진을 포함한 평균 연령 (요시미츠 제외)		41.1세

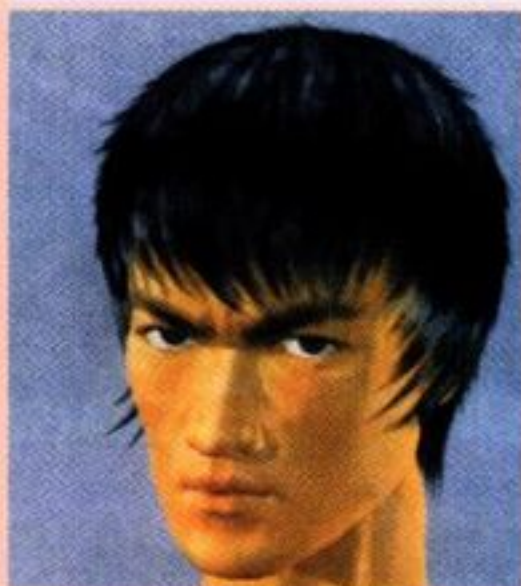
캐릭터 프로필

카자마 진

신장	180Cm
체중	75Kg
혈액형	AB형
국적	일본
사용 권법	미시마류 공수 개량형과 모친에게 배운 카자마 호신술
직업	격투가
취미	삼림욕

폴

신장	187Cm
체중	81Kg
혈액형	0형
나이	46세
국적	미국
사용 권법	유도를 주체로 한 종합 격투술
직업	무직
취미	자전거 타기

로우

신장	177Cm
체중	66Kg
혈액형	B형
국적	미국
사용 권법	마샬 아츠
취미	쇼핑

킹

신장	200Cm
체중	90Kg
혈액형	A형
국적	멕시코
사용 권법	프로레슬링
직업	신부
취미	자선 사업

레이

신장	175Cm
체중	65Kg
혈액형	A형
국적	중국
나이	45세
사용 권법	오형권을 주축으로 한 각종 권법
직업	경찰
취미	영화 감상, 낮잠

니나

신장	161Cm
체중	49Kg
혈액형	A형
국적	아일랜드

요시미츠

신장	178Cm
체중	63Kg
혈액형	O형
국적	불명
사용 권법	인술
직업	만당 수령
취미	네트 서핑

TEKKEN3 STORY

'더 킹 오브 아이언피스트 토너먼트2'의 대결은 종국을 맞이하고 있었다. 카자마 준은 미시마 카즈야의 신비한 힘의 원천이 데빌에 의한 것이라고 판단하고 카즈야에게 접근했다. 카자마 준이 카즈야를 만나자 그녀 자신이 카즈야의 신비한 힘에 빨려들어가는 듯한 기분을 느꼈다.

며칠 후 이 대회의 주최자인 카즈야에게 접근한 것은 헤이하치였다. 부자 격돌의 종말, 헤이하치는 카즈야를 쓰러뜨리고 다시 미시마 집안을 자신의 수중에 넣었다. 헤이하치는 데빌의 존재에는 개의치 않고 카즈야를 화산의 분화구에 던져버렸다. 그와 때를 같이해 카자마 준의 앞에 데빌이 나타났다. 준이 카즈야와의 사이에서 잉태한 새로운 영혼을 조종하기 위해서...

카자마 준은 데빌을 쓰러뜨리고 외딴 섬의 산속에서 카즈야의 아들, 「진(仁)」을 키웠다.

치열한 싸움이 끝나고 다시 미시마 집안의 우두머리가 된 헤이하치는 보다 절대적인 권력을 얻기 위해 자신의 힘에 의해 세계 각지에서 일어나고 있는 싸움들을 무마시키고 권력자들 사이의 신뢰를 얻으려고 했다. 분쟁지역에는 미시마 재벌의 사설 부대인 「철권중(鐵拳衆)」을 파견하고 그 진압을 맡겨 빈곤한 국가에는 식량을 얻을 수 있도록 농지를 개척해 주었다. 세계의 평화가 돌아오는 듯하게 보였다.

약 15년의 세월이 흘렀다. 카자마 진의 15살 되던 해 겨울.

헤이하치의 명령으로 인디오 유적을 발굴중이던 「철권중」부대는 "......부대는 전멸....놈은 투신인 듯하...."라는 의문의 무선을 마지막으로 소식이 두절됐다. 철권중을 탐색하기 위해 이집트의 유적에 도착한 헤이하치의 눈앞에 펼쳐진 것은 수많은 시체들이었다. 헤이하치는 비탄에 빠졌지만 다음 순간 그것은 새로운 야망을 불태우는 실마리가 되었다. "이 정도의 파워를 가진 생명체를 나의 수중에 넣을 수 있다면 꿈에 그리던 세계 정복에의 야망도 반드시 꿈은 아닐 것이다" 헤이하치는 다시 야망을 이루기 위해 주먹을 불끈 쥐었다. "투신" 그리고 "세계"를 손에 넣기 위해서. 그리고 역사는 반복된다. 이윽고 세계 각지에서 기묘한 사건이 발생한다.

그 사건은 강력한 혼을 가진 인간 세계의 격투가들이 실종당하는 사건이었다.

이때 카자마 진과 조용하게 살고 있던 준은 직감적으로 자신들에게 닥쳐올 위험을 직감했다. 「알 수 없는 강력한 힘에 표적이 되고 있다」 그렇게 느끼기 시작한 준은 "다가올 날"을 대비하여 과거를 모두 진에게 이야기하기 시작했다. 그리고 자신의 신변에 무슨 일이 일어나면 미시마 헤이하치를 찾도록 했다.

태풍전야, 그날이 닥쳐 왔다. 15세의 진과 준이 살고있는 산중에 "투신"이 나타나 모든 것을 몰살하기 시작했다. "도망쳐!"라고 외치는 어머니를 뒤로 밀치고 진이 "투신"의 앞에 당당하게 맞섰다. 그리고 진은 일순간 의식을 빼앗겨 버렸다.

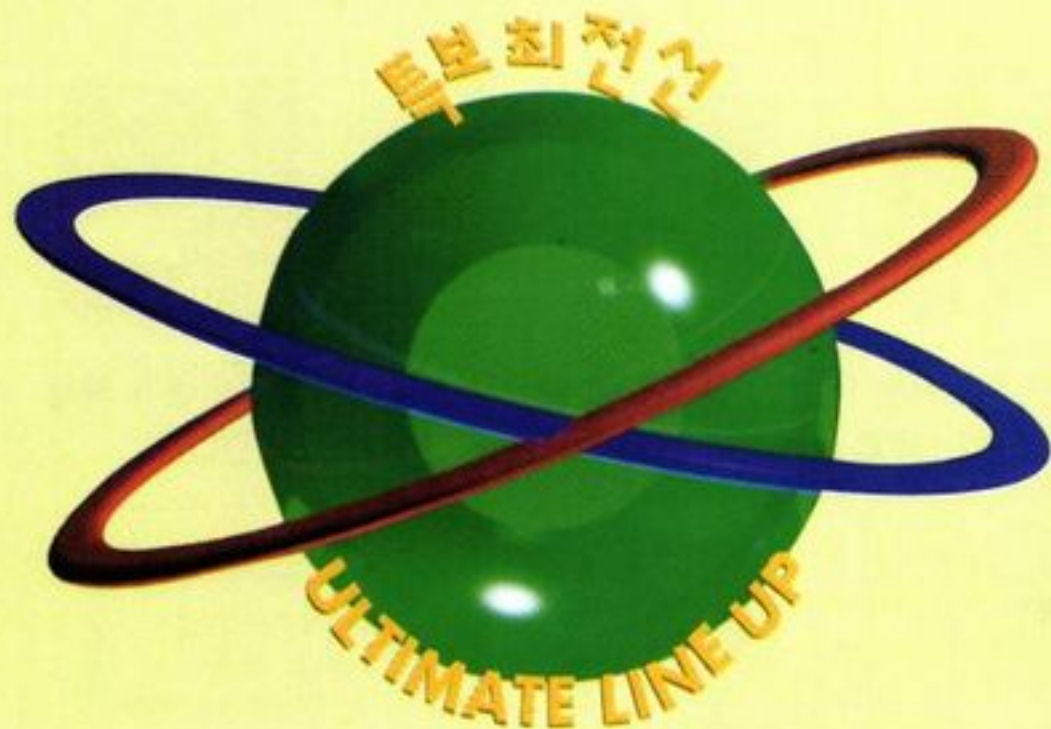
진이 눈을 떴을 때 거기에는 어머니도, 어머니와 함께 살던 숲도, 모든 것이 불에 타버리고 없었다.

"투신"에게 어머니의 목숨을 빼앗긴 진은 헤이하치에게 찾아 갔다. 그리고 헤이하치에게 "투신"을 쓰러뜨리기 위한 기술을 가르쳐 줄 것을 부탁했다. 사건의 전말을 들은 헤이하치는 "투신"이 노리는 것이 "강력한 혼"인 것을 확신하고 투신을 사로잡기 위해 "강력한 혼"들의 대결전인 「더 킹 오브 아이언피스트 토너먼트 3」의 개최를 결의했다.

그로부터 4년, 카자마 진이 19살되던 해 봄.

「더 킹 오브 아이언피스트 토너먼트 3」의 격투의 막이 오른다.

특보 최전선

ULTIMATE LINE UP

챔프는 97년을 맞이하여 더욱 생생한 정보를 독자들에게 전달하기 위해 「특보 최전선」이라는 코너를 신설했습니다. 마감 바로 몇분전까지 새롭게 들어온 정보를 급하게 싣느라고 정돈된 느낌은 없지만 생생함은 가득합니다.

판타즘

SS | 어드벤처 | 앙피니

잔인한 장면이 새턴용에서도 그대로 재현되어 있다

이야기는 저주받은 성에서 전개된다. 이제부터 공포의 서막이 시작된다

『판타스 마고리아』라는 이름으로 출시되어 큰 인기를 끌었던 PC용 호러 어드벤처가 『판타즘』이라는 새로운 이름으로 새턴용으로 발매될 예정이다.

판타즘은 실사의 캐릭터가 등장하는 3D 호러 어드벤처로 CD 8장의 대용량을 자랑한다. 아주 잔인한 살인 장면 등 때문에 해외에서 큰 화제를 모았던 게임이다. 이야기는 한쌍의 행복한 부부가 저주받은 성으로 이사오는 것으로부터 시작되며 플레이어는 부인의 시점에서 게임을 풀어 나가야 한다.

공개되지 않았던 수기
(公開されなかった手記)

PS | 어드벤처 | 팀 버그하우스

벽난로가 있는 방의 벽에 걸려있는 엽총이 걸려있다

이 책장을 밀면 뒤쪽에 숨겨진 방이 존재한다

호러 어드벤처의 붐을 타고 『바이오 하자드』를 능가하는 게임이 또 다시 PS로 발매된다. 「팀 버그하우스」라는 제작사에 의해 개발중인 이 게임은 행방불명된 여성을 찾아 헤매는 한 기자의 이야기로 이벤트 중에 등장하는 대화가 수수께끼를 푸는 중요한 단서가 된다. 여기서는 이 게임에 등장하는 중요한 아이템을 공개한다.

사쿠라대전 화조통신

SS | 멀티미디어 | 세가

신문을 보거나 대기실에서 설우의 메시지 무비를 볼 수 있다

기본적으로 봤을 때는 신문이고, 신문의 기사를 지정하면 확대되어 표시된다

기본적으로는 게임으로 보기 어려운 이 『사쿠라 대전』은 그래픽과 성우들의 메시지 등을 즐길 수 있는 소프트웨어이다. 이 게임의 내용은 『사쿠라 통신』이라고 하는 가공의 신문을 읽는 방식이며 신문의 기사를 지정해서 버튼을 누르면 여러가지 이벤트를 즐길 수 있다.

폭렬 헌터-R

SS | 어드벤처RPG | 킹 레코드

마론이 사용하는 동방 마술 중의 하나인 주작화염옥. 적 모두에게 데미지를 줄 수 있다

『폭렬 헌터 R』은 필드맵에서 대화를 나누는 것으로 스토리를 진행해가는 게임으로 스토리가 진행되어 가면서 곳곳에서 영화 장면과 전투 장면 등이 나온다. 전투 장면은 커맨드 선택 방식으로 되어 있으며 캐릭터가 마법도 사용할 수 있다.

킹 오브 파이터즈 '96 네오지오 콜렉션

NEOGEO CD | 데이터베이스 소프트 | SNK

격투 액션으로는 상당히 인기가 높은 SNK의 초인기 격투 게임인 『킹 오브 파이터즈 '96』이 네오지오 콜렉션으로 새롭게 등장하였다. 이번 모음집에는 기존 격투 게임에는 없었던 데이터 베이스 프로그램이 제공된다. 모두 4가지의 메뉴가 제공된다.

메뉴1 : KOF '96의 오피셜 스토리를 즐길 수 있다.
메뉴2 : 29명 전체 캐릭터의 프로필과 성우의 프로필을 볼 수 있다.
메뉴3 : 모든 캐릭터의 필살기 커맨드 배열표로 필살기 연습을 할 수 있다.
메뉴4 : 사운드를 들으면서 일러스트를 감상할 수 있다.

쿠사나기 쿄의 필살기 커맨드 리스트이다

일러스트 감상 화면

탐험대의 핫 이슈 오피니언

한국은 프로그램 복제에 관한한은 홍콩, 대만에 버금가는 천국으로 알려져 있다. 최근 들어서는 PC게임뿐 아니라 새턴이나 플레이 스테이션의 복제 소프트가 돌고 있을 정도이다. 이달의 핫이슈 오피니언에서는 국내에서 불법 거래되고 있는 복제 소프트에 관해 찬반 논쟁을 벌여볼까 한다.

김또깡

크리스마스 이브날 용근(아키라 청소년)이는 헐레벌떡 사무실로 뛰어들어오며 또깡에게 외쳤다. 『철권 3』가 나왔어요! (사실 또깡은 그때까지 용근이가 버파 이외에는 다른 게임을 잘 모른다는 사실을 몰랐다) 또깡은 다음날 아침 xx 오락실로 모두를 불러 모았다. 기대에 가득찬 눈으로 탐험대원들과 오락실에 온 모든 게이머들이 모니터를 주시하고 있었다. '탁'하고 스위치를 넣는 순간 웅장한 오프닝과 함께 「SOUL EDGE Ver.β」라는 로고가 나왔다.

이인분

새턴교 신자들에게! 드디어 새턴의 기적(대작)들이 터지니 평화로운 세상이 될 것이로다! 새턴 신자들은 그를 위해서 헌납금(게임 타이틀 구입비)을 많이 준비해야 할 것이다. 그렇다고 매일 사서 보는 새턴교 회지(게임챔프)를 못보는 사태가 생기면 새턴교에서 영원히 추방될 것이니 그리 알도록 하여라.

G.G.Lee

새로운 닌텐도 64 담당자가 된 G.G.LEE는 닌텐도 64에 대해 많이 알기 위해 N64에 대해 파고들기 시작했다. 웬종일 어떻게 하면 닌텐도 64 코너를 다른 코너보다 유익하고 재미있는 코너로 만들까 걱정하는 G.G.LEE를 보고 김또깡은 "야, 그럼 64DD 용량이 몇 메가바이트야?"라고 테스트 하자 G.G.LEE는 간단하게 "64!"라고 대답했다. "와! G.G.LEE 똑똑하다. 그럼, 9x7은 뭐야?"라고 묻는 김또깡에게 G.G.LEE는 "64!". 김또깡 왈, "그럼 그렇지. 지지리 못난년이야"

아가박

12월 어느날 이쁘장한 소년인지 소녀인지 모를 사람이 「자욱 드레스(?)」를 입고 한손에는 공주 여의봉을, 한손에는 『C & C 레드얼럿』을 들고 챔프에 불쑥 들어왔다. 챔프 직원들은 "저녀석의 행동이 아가마을 교주와 흡사하지 않니"라고 수근거렸다. 그 사람은 PC 게임 담당인 손수달과 『레드얼럿』의 모뎀 플레이를 신청했다. 게임을 시작한 그는 자신의 좁은 영토에 다닥다닥 막사를 짓고나서 무기나 차량을 만들지는 않고 군인만 계속해서 만들어 내는 것이었다. "아니 게임에 아가마을을 건설하겠는 거냐"수달은 외쳤다.

박쥐연

축복과 사랑이 충만한 연말연시. 박쥐는 크리스마스가 다가오자 가슴 한편에 휑한 찬바람이 부는 것을 느끼는데... 게임실에서 크리스마스 나이츠를 하며 청승을 떨고 있는데 또깡이 문을 열며 "박쥐야 애인한테 전화왔어!" 박쥐는 잔뜩 긴장한 목소리로 "예! 전...!" 아니 이건 웬 가래 끓는 소리. 다시 한번 목소리를 가다듬고 "예, 전화바꿨습니다." "누나 나예요! GB맨, 이번 공략에 『성검전설』 들어가나요?"

독자 탐험대 — 김우진

새턴이라면 잠을 자다가도 벌떡 일어나는 우진은 크리스마스날 가방에 넣어 두었던 새턴용 『버철 파이터 2』, 『파이팅 바이퍼즈』, 『버철 캅』을 잃어버렸다. 우진이는 그날부터 밥도 먹지 않고 시름시름 앓게 되었다. 그러던 어느날 우진은 친구의 전화를 받고 갑자기 기뻐 날뛰었다. "우진아! 버파, 파바, 버캅 캐릭터가 짬뽕된 『파이터즈 메가믹스』가 나왔어! 그거 하나면 이제 다른 건 필요없다구!"

서울시 용산구 용산2가 1-459 29통 8반

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

김전일 소년 사건부 (7)

PS
추리
어드벤처
강담사

소년 김전일이 되어 연쇄 살인 사건의 비밀을 풀어가는 이 게임은 추리와 기억력에 승부하는 어드벤처이다. 결말이 미묘하게 변하는 '탐정 포인트 시스템'을 채택한 것이 가장 큰 특징으로 보물을 탐색하기 위해 비보도를 찾은 김전일이 우연한 연쇄 사건과 만나게 되면서 스토리는 시작된다. 3D 던전 부분은 풀 폴리곤이라고는 하지만 그다지 부드럽지는 않은 편. 하지만 스토리 전개와 애니메이션은 수준높은 퀄리티를 자랑한다.

NBA 파워 덩커즈2 (8)

PS
스포츠
코나미

미국국가가 울려퍼지는 것이 이 게임에 있어 가장 특이할 만한 요소. 게임 모드는 총 4개로 특정 팀과 한 게임만 플레이할 수 있는 「엑시비전」 모드와 세이브된 데이터로 게임을 재현하는 「컨티뉴」, 긴 시즌을 펼쳐나가는 「레귤러」, 토너먼트제인 「플레이 오프 앤 파이널」모드가 준비되어 있다. 기존의 농구 게임과 비교해 조작성은 더욱 간편해진 느낌으로 시합의 템포나 선수들의 움직임도 위화감없이 전개된다.

마리오 카트64 (9)

N64
레이스
닌텐도

SFC 최고의 인기 레이싱이 3D가 되어 드디어 등장했다. 전체 16코스로 확장된 VS모드에서는 최대 4인까지 대전이 가능하다. 또한 주행 특성도 바뀌어 드리프트와 가속, 코너링의 특성에 따라 캐릭터의 개성이 반영되어 있다고 말할 수 있다. 아이템도 전부 14종류나 되어 플레이어의 카트를 유리하게 하는 것도 있고 상대를 공격하는 것, 코스에 방치해 방해하는 것 등 다양한 아이템이 생겼다.

불법 복제! 과연 필요 악일까?

찬성

불법 복제의 천국이라고 추앙(?)받고 있는 우리나라의 게임 시장은 어찌보면 이 복제로 인해 게임 개발의 수준이 상당히 올라갔다고 할 수 있다. 특히 아케이드 기판의 카피는 일본 개발사들에게는 미안한 일이지만 거의 원제품에 가깝게 만들어진다고 한다. 보다 못한 해외 개발사들은 여러가지 카피 방지 시스템을 탑재해 요즘엔 어려운 일이 되었지만 '모방은 창조의 어머니'가 되어 요즘 국내 개발 게임들도 만만치 않은 수준에 도달하고 있다. 그렇다고 불법 복제를 허용하자는 것은 아니지만 이제부터는 우리만의 기술력으로 「버파」나 「철권」 못지않는 게임들이 나왔으면 한다.

우리나라에서도 옛날에는 새턴이 꽉 잡았는데 어느샌가 플스가 앞질러 버렸어. 이유를 곰곰히 생각해 보면 역시 소프트 탓이지 뭐! 물론 일본에서도 소프트가 밀리는 감이 있긴 하지만 우리나라에서도 그런 상황에서 정품이 들어오고 처음에는 환영을 했지만 어즘마 수입품(?)이 압박을 받게 되니까 그만큼 타이틀이 줄어들어 버렸어. 게다가 플스에서 먼저 복사CD가 생기고 더욱 소프트가 부흥됐거든. 그렇다고 새턴도 생긴 것까지는 좋았는데 차세대 소프트가 전부 불법 CD가 되는 것은 정말 참을 수 없어! 플스는 잘 모르겠지만 정식으로 국내에 도입된 새턴만이라도 서서히 정품 소프트들을 즐길 수 있었으면 해.

정품 소프트(여기에서 정품은 보따리로 들어오는 외국의 정품 소프트를 말함)를 구입하고 싶어도 가격이 너무 비싸다. 내 용돈으로는 택도 없는 몇만원씩하는 소프트들은 나를 구종 게임에만 매달리게 한다. 그러던 나에게 복사CD라는 저렴하고 진품과 거의 다름없는 아이템이 떨어졌다. 일단 값이 저렴하니까 매장에서 구입하는 것보다는 복제CD를 자주 구입하게 된다. 국내의 게임 시장 자체가 잘못된 것은 인정하지만 국내 게이머들의 욕구를 충족시켜 주기위해서는 복제 CD를 단속하기 이전에 메이커들이 정상적인 소프트를 저렴한 가격에 내놓을 수 있는 방안을 빨리 강구해야 할 것이다.

반대

이미 국내에는 많은 불법 백업 CD가 PC통신을 통해 유통되고 있다. 특히 이들 타이틀은 인터넷에서 다운을 받든가 용량이 작은 것은 그냥 그대로 카피를 떠 PC통신에 잠깐 광고를 내고 팔든가 아니면 용산을 뒤지면 금방 찾을 수 있다. 이들 CD들은 구매자 입장에서 가장 최근 게임들을 받아 보아 좋겠지만 이들을 개발하고 유통하는 회사들은 큰 손실일 수 있다. 오히려 이런 것들을 본다면 개발 의욕도 떨어질 수 있다. 아직도 외국에서는 국내를 불법 카피 시장으로 보고 있다. 이런 불법 카피 시장을 근절하려면 국내에 소비자들도 아예 이런 불법 카피 시장을 쳐다보지 않고 정식 루트를 통해 게임을 구해야 될 것이다.

이제 PS용 쿠파 CD에도 가격 파괴 바람이 일고 있다. 96년도 4월, 처음으로 인터넷에 국가 코드를 해제하는 PS용 칩이 매매될 당시만 해도 7만원을 웃도는 조금은 부담스런 가격이었지만 채 1년이 되지 않은 현재, 삐삐 한통이면 칩을 달아 주기 위해 오토바이가 달려오고 여러개를 주문할 경우에는 복제 CD를 무료로 배달해 주기도 한다. 이제 28,000원이면 최신의 칩을 달 수 있으며 이것만 달면 언제든지 만원대로 신작 소프트를 즐길 수 있게 됐다. 하지만 복제 CD를 사용하면 게임기 수명이 단축되고 또 정식으로 플스가 국내에 발매되면 애프터 서비스를 받을 수 없다는 이유로 칩 달기를 꺼리는 유저들도 있다. 현재 PS자체가 국내에서 불법 제품으로 취급되기 때문에 복제 CD만을 언급해 찬반논쟁을 벌이는 것 자체가 조금은 아이러니한 면도 없지 않다. 하지만 단순히 현 국내 가정용 게임 시장의 구조상 복제 CD는 필요악이라고 쉽게 판단되어 진다면 국내 자체 개발은 물론, 외국 게임기 조차 국내에 정식으로 발을 붙일 수 없게 될 것은 뻔한 이치이다.

한때 92년도에 유행해서 지금까지도 사라지지 않고 일반화되어 있는 슈퍼컴보이 카피 머신 UFO. 슈퍼컴보이에 장착을 해 플로피 디스켓에 복사를 하면 일반 소비자 가격보다 훨씬 저렴하게 게임을 즐길 수 있게 된다. 닌텐도는 이러한 불법 복제를 막기 위해 게임팩 속에 프로텍터 칩을 내장하면서까지 막고 있지만 복사 기기의 수준도 점점 올라갈 뿐이다. 이러한 불법 복사기기 UFO는 소비자 입장에서 보면 가격을 싸게 구입할 수 있다는 면에서 좋을 지 모르지만 기업의 입장에서 보면 정상적인 유통에 큰 타격을 주는 암적인 존재인 것이다. 더구나 불법 복제로 인해 게임기에 고장이 날 수도 있다니 여간 조심해야 할 부분이 아니다. 한때 입안에 달다고 해서 계속 물면 이빨이 썩는 뒷탈이 날까 염려된다.

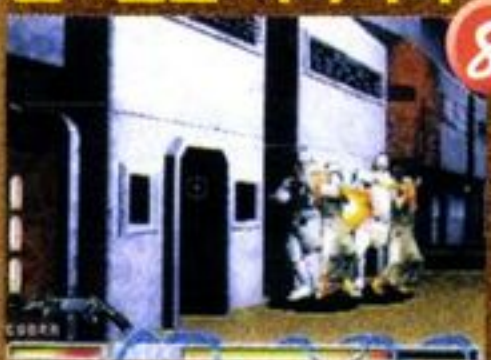
테라 판타스티카

9

SS
시뮬 RPG
세가

세가가 연말을 겨냥해 발매하는 「RPG 뒤집기」의 대표적 타이틀로 유럽풍의 시뮬레이션 RPG. 전투는 필드 상에서 1대 1로 벌어지는 택티컬 배틀 형식이며 특히 유니트가 전투에 들어가면 행동할 때마다 각 진영이 줌 업되어 더욱 박진감 넘치는 전투를 벌일 수 있다.

인조인간 하카이더

8

SS
건 슈팅
세가

건슈팅과 어드벤처를 복합시킨 새로운 형태의 슈팅 게임. 「버철 캅」 시리즈와 1월에 발매될 예정인 「에어리어51」 등 점차 버철 건을 사용할 수 있는 게임이 늘어나고 있어 버철 건을 가진 유저를 기쁘게 하고 있다. 이번에는 기본적으로 4종류의 무기를 사용할 수 있으며 특히 CG로 구성된 무비는 게임을 더욱 즐겁게 해 준다.

C&C 레드 얼럿

9

IBM PC
웨스트 우드
전략
시뮬레이션

드디어 IBM PC 게이머들의 최대 관심사인 「레드 얼럿」이 국내에 발매되었다. 리얼 타임 전략 시뮬레이션의 최고봉을 달리는 「레드 얼럿」은 더욱 편해진 인터페이스, 방대한 맵, 새로운 기능의 유닛이 추가됨으로 많은 게이머를 전쟁광으로 만들고 있다.

TOP GAME RANKING

'96 챔프 임페리얼 상 시상식

■ 통계기간:
1996년 12월 1일~1996년 12월 30일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 1월호 애독자 엽서 통계

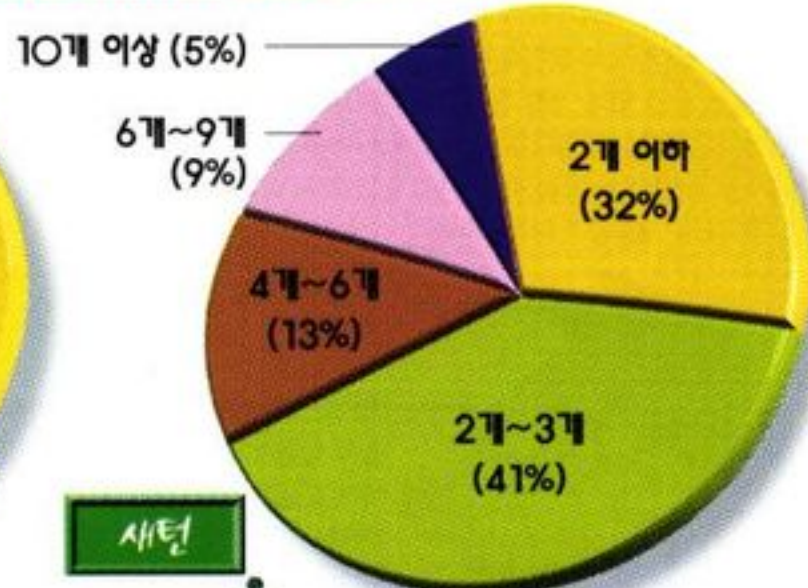
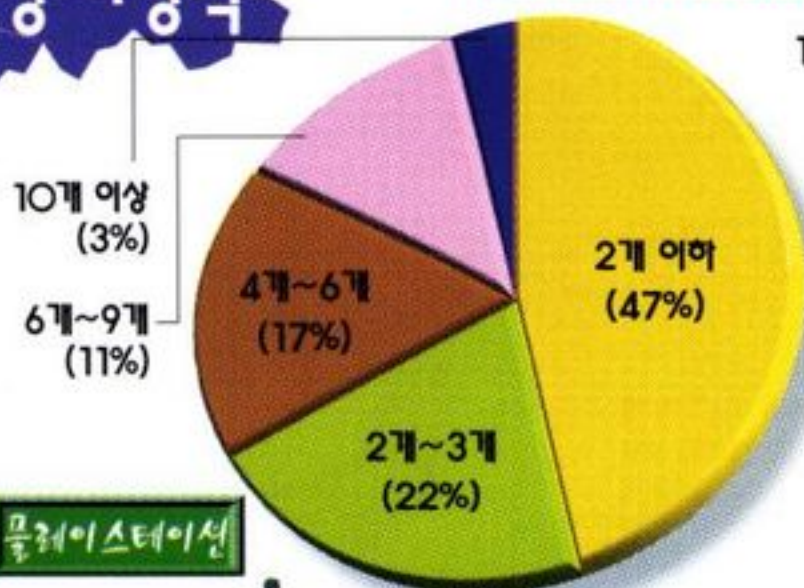
챔프 독자가 보유하고 있는 기종의 게임 소프트 갯수

플레이스테이션

갯수	비율
2개 이하	47%
2개~3개	22%
4개~6개	17%
6개~9개	11%
10개 이상	3%

새턴

갯수	비율
2개 이하	32%
2개~3개	41%
4개~6개	13%
6개~9개	9%
10개 이상	5%

애독자 텔레파시

스토리 부문

1. **포포로크로이스 이야기** 한편의 동화를 읽는 듯한 느낌이 좋았다
2. **바이오 하자드** 공포스러운 내용이었지만 짜임새 있는 스토리 진행
3. **킹 오브 파이터즈 '96** 전편에서 이어지는 시나리오가 흥미를 끌었다
4. **아크 더 래드2** 전편을 훨씬 초월한 장대한 맵과 많은 동료들의 이야기가 시선을 끈다
5. **철권2** 기종마다 조금씩 다른 스토리가 매력적
6. **랑그리사3** 각기 다른 다양한 스토리가 매력적이다
7. **루나 더 실버스타 스토리** 다인과 아레스의 반복되는 삶이 흥미롭다
8. **나이츠** 잊혀져 가던 환상의 세계를 다시 일깨워줬다
9. **슈퍼 마리오64** 피치를 구하기 위한 마리오의 모험이 항상 새롭다
10. **여신이문록 페르소나** 중간중간 삽입되는 멀티 시나리오가 흥미를 더한다

캐릭터 부문

1. **쿠사나기 쿄** 잘생겼고 웬지 정의로운 분위기가 좋다
2. **야가미 이오리** 특유의 반항적인 이미지가 너무 멋지다
3. **아키라 유키** 무술인 다운 기품이 풍기는 최고의 주인공
4. **마리오** 수염 달린 아저씨이지만 귀여운 점이 인기 장수의 비결
5. **카즈야** 기존의 틀을 깬 사악한 스타일로 주목받는다
6. **김갑환** 여러 한국 캐릭터 중 가장 멋지다
7. **우메노코오지 아오이** 외유내강의 분위기를 풍긴다
8. **나이츠** 소닉의 뒤를 이은 세가의 다이나믹 캐릭터
9. **고우키** 괴기스러운 모습과 뛰어난 스피드가 장점
10. **백두산** 한국인의 자존심을 살려주는 캐릭터

스테이지 부문

1. **버철 파이터3** 상당히 리얼해진 스테이지. 특히 제프리의 해안가 등...
2. **킹 오브 파이터즈 '96** 동경 최고 중심지의 멀티비전 스테이지는 짱이다
3. **철권2** 광활하게 펼쳐진 무한 스테이지가 끝내준다
4. **바이오 하자드** 공포의 폐쇄 공간을 적절하게 표현
5. **패왕전설** 전작과는 또 달라진 전통 스테이지
6. **파이팅 바이퍼즈** 사각의 링이 파괴될 때의 호쾌감의 스테이지 중 최고
7. **사이킥 포스** 평지에서 벗어나 공간 개념을 최초로 도입한 스테이지
8. **스트리트 파이터 제로2** 많이 본 스테이지이지만 볼 때마다 새로워진 느낌
9. **슈퍼 동키콩3** 2D와 3D의 절묘한 조화가 만들어 낸 최고의 액션 스테이지
10. **슈퍼 마리오64** 많은 스테이지 중 물속 스테이지의 표현이 발군

이달의 게임 랭킹은 챔프 독자들이 뽑은 '96 챔프 임페리얼 시상식 결과를 발표한다. 먼저 스토리 부문에서는 동화같은 줄거리와 귀여운 캐릭터들이 돋보인 『포포로크로이스 이야기』가 1위를 차지했다. 캐릭터 부문은 등장 인물에 상당한 비중을 두는 SNK의 캐릭터들인 '쿄'와 '이오리'가 VF의 아키라를 제치고 각각 1, 2위를 거머쥐었다. 또 제작사, 스테이지, 시스템 부문에서는 세가가 『버철 파이터3』라는 초 대작으로 3개 부문을 휩쓸었다. 마지막으로 필살기 부문에서는 야오토메, 봉황각, 오로치나기 등이 작렬하는 SNK의 『KOF '96』이 『버파3』와 『철권2』를 월등하게 앞서며 1위의 자리에 올랐다.

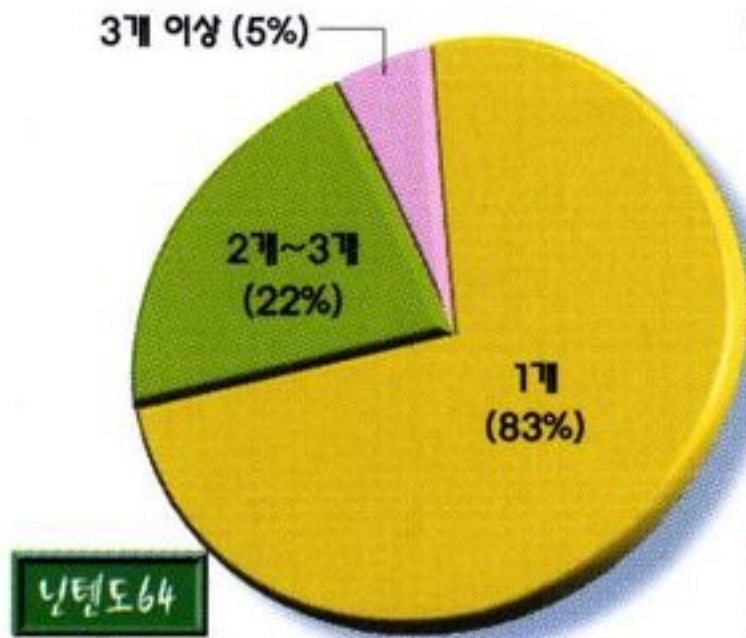
닌텐도64

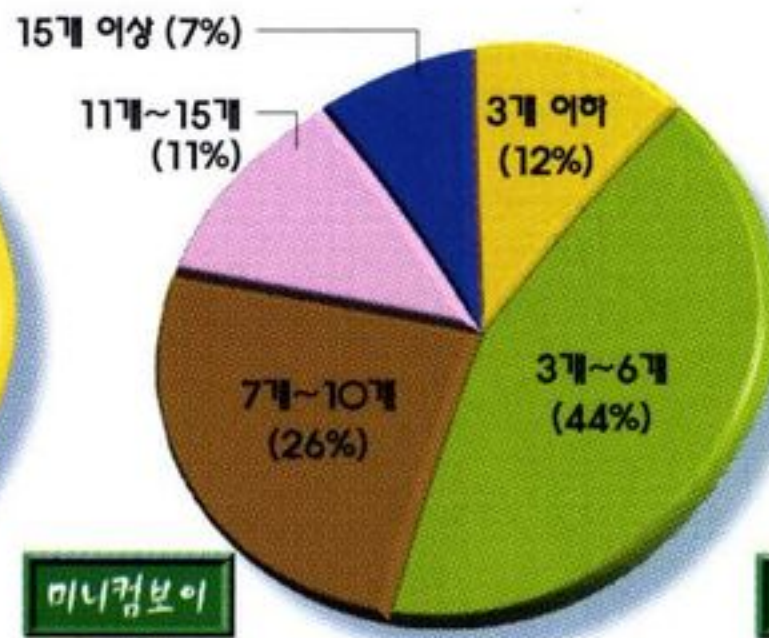
- 1개 (83%)
- 2개~3개 (22%)
- 3개 이상 (5%)

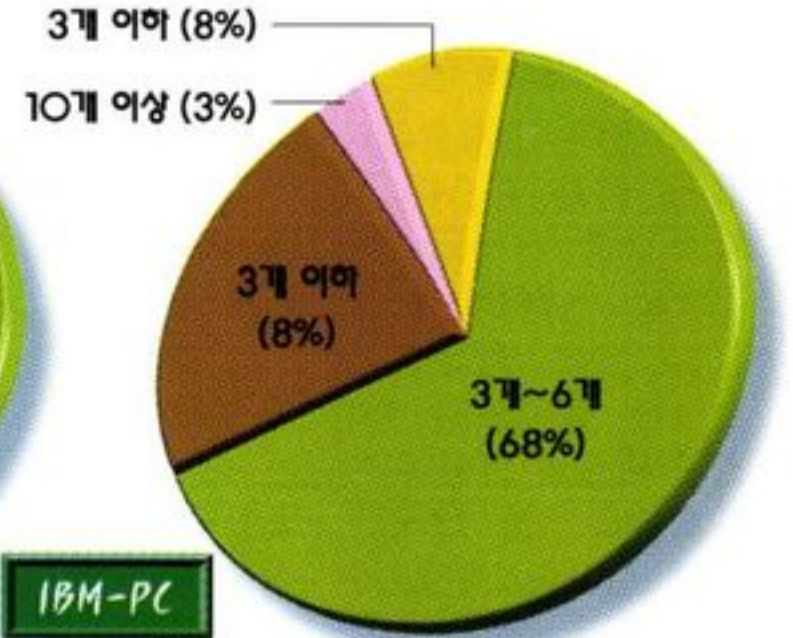
미니컴보이

- 3개 이하 (12%)
- 3개~6개 (44%)
- 7개~10개 (26%)
- 11개~15개 (11%)
- 15개 이상 (7%)

IBM-PC

- 3개~6개 (68%)
- 3개 이하 (8%)
- 10개 이상 (3%)
- 3개 이하 (8%)

시스템 부문

1. **킹 오브 파이터즈 '96** — 긴급 회피와 연속 콤보 등 시리즈마다 참신한 시스템이 추가
2. **버철 파이터3** — 회피 시스템으로 더욱 박진감 넘치는 게임이 가능하다
3. **슈퍼 마리오64** — 아날로그 스틱으로 3D공간을 무한정 돌아다닐 수 있다
4. **철권2** — 가드 해체기, 커맨드 잡기 등은 격투의 뛰어난 시스템
5. **패왕전설** — 기폭발, 강화 필살기로 더욱 파워 업되었다
6. **포포로크로이스 이야기** — 자동 전투 시스템이 눈에 띈다
7. **토발 NO.1** — 대전과 던전 이동이 절묘하게 조합된 시스템
8. **랑그리사3** — 흥미진진한 히로인 시스템
9. **나이츠** — 스피드감 넘치는 3D 스크롤이 매력 만점
10. **각명관** — 최초의 트랩 시뮬레이션 시스템 도입

제작사 부문

1. **세가** — VF 등 격투 액션에 관한한 최고의 개발사
2. **스퀘어** — 『FFⅦ』으로 비디오 게임의 수준을 한층 끌어 올린 실력파 메이커
3. **캡콤** — 무한한 스파의 세계를 다양하게 연출해 내는 2D 액션의 왕자
4. **닌텐도** — SFC 등 인기 H/W 메이커, N64로 재도약 준비 중
5. **SNK** — 유저를 사로잡는 캐릭터성으로 밀어붙이는 히트 메이커
6. **남코** — 철권으로 세가에 정면승부 신청하는 전통의 개발사
7. **에닉스** — 롤플레잉에 대해서는 말이 필요없는 스퀘어의 최대 난적
8. **SCE** — PS H/W뿐 아니라 대작 소프트 개발에도 매진하는 거대 기업
9. **코나미** — 아이디어로 다양한 장르에 도전하는 대형 메이커
10. **메사이야** — 랑그리사 시리즈로 주목받는 탄탄한 메이커

필살기 부문

1. **킹 오브 파이터즈 '96** — 야오토메, 오로치나기 등은 황당하지만 멋진 기술
2. **버철 파이터3** — 붕격운신쌍호장이 히트될 때의 타격감은 매력 만점
3. **패왕전설** — 소게츠의 월송수주피는 전작의 사쇼에서 볼 수 없었던 필살기
4. **철권2** — 10단 콤보 등으로 격투 게임의 상쾌감을 맛볼 수 있다
5. **스트리트 파이터 VS X맨** — 화면을 꽉 채우는 캐릭터들의 초필살기

'97 기대 소프트

1. 파이널 판타지Ⅶ
2. 철권3
3. 젤다의 전설64
4. 스트리트 파이터Ⅲ
5. 바이오 하자드2

복제 시디와 쿠파 칩 계속 판치면 PS 국내 진출 어렵다!

- PS용 복제 CD & 쿠파 칩 국내 소비 현황 -

지난 챔프 9월호에 PS용 쿠파 칩과 복제 CD에 대한 기사가 게재되고 5개월이 지난 지금, 플레이 스테이션의 급증과 함께 쿠파 칩을 장착해 쿠파 CD를 즐기는 유저들이 엄청난 규모의 음성 시장을 형성하고 있는 것으로 조사됐다. 또 더욱 놀라운 점은 복제 CD를 사용하는 유저층이 고학력, 고연령층에 더욱 집중되어 있다는 사실이다. 아무 거리낌없이 플스를 구입하면 쿠파 칩을 달아야 한다는 것이 이제는 기본 옵션처럼 여겨지고 있는 것이다. 이같이 수요자들이 증가하면서 칩의 종류도 몇배 가량 증가했으며 가격면에서도 인터넷을 통해 국내 처음으로 국가 코드를 해제하는 칩이 보급될 당시와는 비교도 안될 정도로 저렴해졌다.

국내뿐만 아니라 대만 등지에서도 쿠파 CD에 따른 소프트 메이커들의 심각한 피해 상황이 보고되며, 이에 따른 시급한 여러가지 대책 방안이 강구되고 있다. 그 비근한 예로 스퀘어의 「FFVII」은 쿠파 칩을 장착한 하드웨어에서는 구동되지 않도록 제작될 것이라는 루머가 바로 그것이다.

그렇다면 국내에서는 어느정도의 PS 유저들이 복제 CD를 즐기고 있으며 어떤 루트를 통해 매매되고 있는지 통신에 오른 공개 자료를 통해 자세한 유통 현황을 점검해 보고자 한다.

플스 유저 증가에 따른 쿠파시디 대량 수요

현재 통신망을 통해서 구할 수 있는 칩은 CX-666 & Plus, PSPI & II, Power270 등 크게 세 가지로 구분된다. 이외에도 많은 칩들이 있지만 현재는 이들 3가지 신종들이 주류를 이루고 있다.

현재 PC 통신에서는 이러한 PS 기종에 따른 자세한 선택 요령과 칩을 장착하는 방법이 쉽고 자세하게 공개되고 있기는 하지만 이런 것도 현시점에는 그다지 눈여겨 보지 않는 사장된 정보로 취급되고 있다. 불과 6개월 전만해도 칩 자체의 가격뿐만 아니라 칩을 다는 비용이 꽤 비싼 편이어서 하드웨어 지식이 조금만 있는 유저들은 통신의 공개 자료를 참고로 직접 칩을 다는 형태가 대부분이었다. 하지만 지금은 단돈 1~2천원이면 전문가 손에 의해 간편하고 안전하게 칩을 달 수 있기 때문에 굳이 복잡하고 번거로운 납 땜질의 수고를 유저 스스로가 부담할 필요성이 없게 된 것이다.

또한, 이제는 플스가 발매된 초창기 시절처럼, 칩을 달면 하드웨어 수명이 단축된다든지 성능에 치명적인 장애를 입는다는 말은 그다지 설득력이 없어졌다. 검증을 통해 정확한 데이터가 나온 것이 아니기 때문에 진실을 확인할 수는 없지만, 현재 게임 유저들 대부분은 자신의 하드웨어를 소중하게 다루는 성향보다는 눈앞의 이익을 우선시하는 경향이 짙어지고 있는 것이다.

이제 삐삐 한통이면 원하는 칩(3,000만원 이하)을 간단하게 달 수 있으며 가까운 동네 매장에서도 쉽게 1~2만원대의 신작 소프트를 구매할 수도 있게 되었다. 이른바 쿠파시디의 난립이 국내 PS 시장에도 서서히 확산되어 점차 조직화, 전문화되어 뿌리를 내려가고 있음을 증명해 주는 일례라 할 수 있다.

쿠파 칩을 장착한 플스의 생태학

쿠파시디라는 말은 복제 CD를 의미하는 신생어로, 제일 처음 복제 CD를 만들어 판 사람의 아이디에서 비롯된 말이라고 한다. 이 쿠파시디는 저렴한 가격으로 즐길 수 있는 장점이 있지만, 시디롬부 렌즈의 성능에 따라 특성을 탄다는 단점도 있다.

쿠파시디를 돌리기 위해선 필요한 것이 국가 코드를 해제하는 컨버터 칩을 달아야하는데, 현재는 그 종류가 20여종이 넘으며 특징도 가격도 조금씩 다르다. 또 대부분의 칩은 장착 후에 일반 음악시디를 듣기 위해서는 약간 다른 방법으로 플레이를 해야 하기 때문에 깐깐한 유저들은 칩을 다는 것을 그다지 선호하지 않는다.

이제까지 나온 칩 중에는 카멜레온, 몬스터, 신 몬스터, 짱가, 제로 몬스터, 크립토 & II, CX-666 & Plus, Power270, PSPI & II 등이 있으며, 이들 칩이 하는 일은 정품 게임 타이틀 속에 있는 국가 코드를 대신 인식시켜 주거나 체크하는 부분을 건너 뛰게 하여, 쿠파시디가 마치 정품처럼 인식 되도록 하는 역할을 해준다. 좀더 설명을 덧붙이면, 시디가 로딩될 때 플스는 국가 코드를 검색하도록 되어있는데, 검색을 해서 해당 국가 코드와 기종이 일치하면 게임이 실행되고, 코드가 없으면 일반 음악 시디로 인식되어 시디 플레이어/메모리 카드 화면으로 전환되게 된다. 그러나 이 국가 코드는 복제하기가 까다로워 일반 쿠파시디에는 들어 있지 않다. 때문에 국가 코드를 대신 인식하게 해 주거나, 아예 그 체크 루틴을 건너 뛰게 하는 칩이 필요한 것이다. 이런 이유 때문에 어떤 칩을 장착한 플스에선 국가 코드가 있을 리 만무한 음악 CD에서 조차 칩에 의해 국가 코드를 넘어주기 때문에 시디 플레이어 화면으로 가지 않고 시디가 계속 헛돌게 된다. 때문에 이런 경우에는 아무것도 넣지 않은 상태에서 전원을 켜서 음악 시디 플레이어 화면으로 전환한 뒤 다시 음악 시디를 넣고 플레이하는 번거로움을 피할 수 없게 된다.

또한 쿠파 칩을 장착하게 되면 가변 저항을 조절해야 하는 일이 생기는데 이 과정이 좀 까다롭고 위험하다. 플스 내부에는 3개의 가변 저항이 있는데, 하나는 전원부 근처에 있고 나머지 두개는 시디롬부 근처에 있다. 여기서 전원부에 있는 저항은 상당히 위험하기 때문에 건들

면 플스에서 연기가 모락모락 피워 오른다.

가변을 조절할 때에는 시디롬부의 2개를 조절해야 하는데, 모든 플스가 모두 가변 저항 조절을 필요로 하는 것은 아니다. 제품 출하시 제대로 맞추어져 있다면 손댈 필요가 없다. 다만, 쿠파 시디를 돌리다가 동영상이 끊긴다든지 음악이 멈추는 현상이 발생할 때에는 반드시 가변 조절이 필요하다. 또한 쿠파 시디와 정품 시디의 편차가 있기 때문에 어느 한쪽을 기준으로 잘 돌아가게 맞추어져 있다면 당연히 다른 한쪽의 시디는 잘 돌지 않게 되므로, 중간 값을 찾아야 한다. 플스의 입력 전압도 쿠파 시디가 튀는 원인 중에 하나라고 할 수 있으며 이것에도 세심한 신경을 써야 한다.

때문에 쿠파 칩을 달게 되면 가변 저항값이 서서히 조금씩 변하게 되므로 6개월이나 1년 정도마다 가변 저항을 다시 조절해 주어야만 한다.

쿠파시디와 프레스 시디의 차이

쿠파시디라는 말은 위에서도 설명을 했듯이 처음으로 복제 CD를 만들어 팔았던 사람의 아이디로부터 생겨난 이름이다. 그러나 지금은 많은 사람들이 쿠파시디라는 이름으로 플레이 스테이션용 복제 CD를 팔고 있다. 모 통신상에서는 온라인 장터에서 복사물을 금지하고 있기 때문에 그곳에서는 다른 이름이 사용되기도 하지만 대부분 쿠파시디는 PS용 복제 CD를 통칭한다.

쿠파시디는 정품 소프트웨어의 락을 전문가가 깨서 소매상 쿠파시디 상인들에게 넘기면 일반 CD 레코더를 이용해서 대량 복제를 한 뒤, 유저에게 판매하는 형태를 취하고 있다. 이런 소매상인들 중에는 취미로 시디 레코더를 구입했다가 용돈을 벌어볼 생각으로 일종의 부업삼아 시작하거나 또 어떤 사람은 번듯한 사무실까지 차려놓고 전문적으로 이 업종에서 뛰어든 사람도 있다. 그런데 이렇게 소규모로 운영하는 사람들 중에는 자신들이 직접 시디를 구워서 파는 형태를 취하고 있기 때문에 한번에 많은 사람들이 신청하게 되면(신종의 경우), 오래동안 기다려야 CD 구입이 가능한 경우도 있다고 한다. 또 이와는 반대로 대만에서 전문적으로 시디를 대량으로 찍어내어 우리나라 등 세계 여러 나라에 유통되는 시디가 있는데 이 시디가 바로 프레스 시디이다. 프레스 시디는 일반 백업 쿠파 시디보다 인식률이 높은 반면에 질이 안좋다는 평을 받으나, 요즘에는 시디 표면에 인쇄까지 되어있어 정품 뺨치는 그럴듯한 모습으로 유저들을 현혹하고 있다.

플스의 발전은 유저의 판단에!

이 글을 쓰면서 여러가지 우려의 생각을 하게 됐다. 현 PS 게임시장의 현황을 보고하고자 하는 취지의 글이 잘못 오인되어 PS 유저들에게 쿠파 CD를 선전하는 뉘앙스를 풍기게 될지도 모른다는 점 때문이었다.

현재 플레이 스테이션을 보유한 유저들이라면 앞에 소개된 쿠파 칩이나 쿠파 CD를 한번쯤은 접해보았으리라 생각된다. 그 유저들 중에는 알면서도 무시해 버리는 유저들도 있을 것이고 현재 쿠파 CD만을 애용하는 유저들도 있을 것이다. 플스 시장이 현재 완전한 무법지대이기 때문에 아무런 제약없이 불법을 일삼는 업주나 그것을 부축이는 유저들에게 아무런 제재를 가하지 못하는 실정이다. 이제 앞으로 국내에 플스가 정식으로 들어오고 관련 업체에 의한 철저한 제재 조치가 가해진다고 해도, 당분간 쿠파 칩의 인기는 플레이 스테이션의 인기와 함께 강한 생명력을 지니게 될 지 모른다. 컴퓨터 프로그램을 만들어 내는 사람과 신종 바이러스를 만들어내는 사람들의 지능 싸움은 게임 업계에서도 예외는 아니다.

최첨단 게임기를 개발하는 사람과 그 락을 풀어 복제 CD를 만들어 내는 사람. 이들의 황당한 지능 싸움이 계속되는 한, 쿠파 CD라는 이름의 불법 복제 CD는 수없이 쏟아져 나오는 정품 타이틀 속에서 영원히 그 생명력 존속시키게 될 것이다.

PC 통신상에 오른 쿠파 칩에 관한 이모저모!

칩의 종류는 크게 두 가지로 나눌 수가 있는데, 플스 기판 내에 직접 칩을 부착하는 PCB 부착형과 독립된 보드 타입으로 제공되는 ADD-ON 타입이 있다. 대부분의 칩들이 PCB 부착형에 속하며 이 PCB 부착형에서도 다시 두 가지로 분류된다.

PCB부착형

1. 국가코드 대리 인식형 - 짱가, 제로 몬스터, 몬스터, 신몬스터, 크림톤 & II, CX-666 & Plus(신형 플스 5500에 장착)
2. 국가코드 검색 무시형 - 카멜레온, Power270(*5500)

ADD-ON 형

● 국가코드 검색 무시형 - PSPI & II(*5500)
PSP는 탈착식

PC 통신 공개 자료실에 오른 '쿠파 칩 장착 방법'

1. 먼저 플스의 뒷면 나사를 풀어 뚜껑을 연다.
2. 시디롬 부와 기판을 보호하고 있는 조그만 철판을 해체한다.
3. 전원 플러그를 기판에서 조심스럽게 뽑는다.
4. 기판 주변에 조여있는 나사를 하나씩 푼다.
5. 자신이 선택한 칩의 장착법에 따라서 칩을 설치한다.

● 칩마다 설치 방법이 다르기 때문에 칩을 구입할 때 함께 주는 설명서에 따라 설치하는 것이 기본이다.

6. 위 분해 순서를 역으로 해서 다시 기판을 조립한다.
7. 뚜껑을 완전히 닫기 전에 쿠파시디를 돌려 확인한다.

●주의할 점은 CD 뚜껑이 덮여야만 CD를 인식하므로 뚜껑으로부터 눌리는 곳에 볼펜 심지를 끼아 놓아야 한다.

8. 동작 상태에 따라 가변저항을 조절한다.

● 가변 저항 조절은 시디롬 부에 있는 두개의 가변 저항을 오른쪽(+)과 왼쪽(-)으로 조금씩 돌려가면서 조절해야 한다. 이때 주의할 사항은 전원 부에 있는 가변 저항은 절대로 건드려서는 안된다는 것. 저항을 돌리기 전에 처음 위치를 확인해 두는 것도 중요하다. 모든 플스가 가변을 조절해야 하는 것은 아니지만, 심하게 동영상이나 로딩이 끊긴다면 손을 볼 필요가 있다.

9. 모든 나사를 다시 조이면 설치 완료.

쿠파시디를 돌려 잘 돌아가는 것을 확인하면 성공!

위 글의 PC 통신 상에 공개된 자료와 사진입니다

LG의 3DO사업 포기가 안겨다 준

국내 게임시장의 문제점!

한국 최초 차세대 게임기의 문을 열었던 LG전자의 3DO. 한때는 「회원 만명 돌파 사은 행사」를 올림픽 공원에서 치를 만큼 화려하기도 했다. 하지만 이제는 게임기 사업 포기라는 공식발표 후 뒤안길로 물러서게 되었다. 그 2년여에 걸친 3DO 관련 사업을 간략하게 나마 되집어 보며 한국 비디오 게임시장을 다시 한번 생각해 보기로 한다.

3DO의 태동

94년 12월 중순. 일본에서 소니와 세가가 각각 플스와 새턴이라는 32비트 게임기를 내놓을 즈음 우리나라에서는 LG전자가 3DO라는 32비트 게임기를 출시하여 항간에서는 이제 우리나라의 비디오 게임기 수준이 일본 수준에 거의 근접했구나 하는 이야기도 들리곤 하였다. 초기 투자비용도 약 4백억원이라는 어마어마한 자금이 투입되었으며 3DO프라자, 국산 게임 타이틀 제작, 3DO를 이용한 아케이드용 통체 제작 등 다각적인 사업이 추진되었다. 94년 12월 게임기가 처음 출시되어 95년에는 E3쇼 출품, 국산 조이스틱 개발, 3DO회원 만명돌파 사은행사, 저가형 얼라이브 발매 등 실로 화려한 한해를 보냈다. 아무도 바로 다음해인 96년에 3DO가 더이상 생산되지 않을 것이라고는 생각치 못했던 것이다. 왜 한국의 차세대기는 몰락할 수 밖에 없었을까? 그럼 차세대 선두주자 3DO의 탄생과 퇴거의 역사를 보면서 국내 게임산업의 현실을 짚어 보겠다.

로얄티에 대한 정부의 골수적 강박관념

우리나라는 아직 순수기술을 이용하여 경쟁력있는 오리지널 비디오 게임기를 제작할 능력은 없는 상황이다. 물론 LG전자의 3DO가 국산 제작의 고유모델이기는 했지만 결국 이것도 원조를 따지자면 미국 3DO사이다. 그렇기 때문에 3DO사에 1천만불이나 되는 거금을 투자하였음에도 3DO 전체 지분 중 3.04%를 확보하는 데 그친 것이다. 사실 기술적인 면에서 경쟁력을 가진 가전제품 메이커인 LG가 충분한 사전조사와 풍부한 게임사업 경력을 가지고 차세대 게임기 시장에 뛰어 들었다면 아마 그정도의 투자금으로 소니와 같이 오리지널 브랜드를 생산할 수 있었을지도 모른다.

아뭏든 현 상황에서는 닌텐도, 세가, 소니 등 대부분의 비디오 게임기는 일본이 거의 독점하다시피 하고 있으며 LG역시 비록 미국이기는 하지만 3DO라는 파트너를 동반할 수밖에 없는 상황이었다. 결국 이말은 우리나라에서 비디오 게임 사업을 시작하려면 일단 외국 기업과 손을 잡아야 한다는 것이다. 그러므로 상표권을 가지고 있는 기업에게 어떤 형태로든 로얄티가 지불되게 되어 있고 이런 사업에 관해서는 정부의 지원이 전무한 상태이다. 단순히 돈 몇푼이 외국 기업의 손으로 들어간다는 것이 정부 지원을 가로막는 장애물이다. 물론 근본적인 방침에는 충분히 이해가 가지만 현재 우리나라의 비디오 게임시장을 생각해 본다면 이런 방침으로는 결코 우리나라 비디오 게임시장이 활기를 되찾을 수 없다.

PC게임의 경우 로얄티를 지불하지 않아도 되고 게임 소프트 역시 우리 힘으로 대작을 만드는 수준에 올라와 있다. 해외 게임 컨버전을 한다해도 비디오 게임에 비해 로얄티를 지불할 경우가 적기 때문에 정부의 보조도 여러모로 많이 받았다. 특히 자원이 없는 우리나라에서 차세대적인 사업으로까지 인정받아 음으로 양으로 많은 특권이 주어지는 것도 사실이다.

기본적으로 PC 게임과 비디오 게임이 완전히 별개의 개념(한 예로 일본의 게임 프로덕션에서 관계자가 왔을 때 국내 PC게임 개발업체에서 'PC게임과 비디오 게임은 별개다'라는 강론을 펴 일본 관계자는 심한 흥분을 안고 돌아갔다고 한다)은 아니다. 하지만 우리나라에서는 유독 완전히 다른 분야로 나뉘게 되었다. PC 게임이 비디오 게임으로 컨버전되기도 하고 비디오 게임이 PC 게임으로 등장하기도 하는 일본과 비교하면 우리나라에서 제작되는 PC 게임은 결코 그것이 엄청난 대작이라 할 지라도 비디오 게임으로 컨버전 될 가능성이 아직은 제로에 가깝다. 이것은 결국 게임산업의 불균형적인 성장으로 우리나라의 게임시장은 기형에 가깝다는 것을 의미한다.

LG전자의 3DO는 이런 악조건 속에서 또하나의 적을 만나야 했다. 그것은 플스와 새턴이라는 차세대 비디오 게임기이다. 정부의 또다른 실수(문체부 공윤의 심의제도)라면 음성적인 보따리 무역을 원천봉쇄하지 못하고 오히려 부축였다는 데에 있다.

공식적인 수입은 금지되었지만 일명 나까마라고 불리우는 새로운 세력이 한국 비디오 게임시장을 잠식하기 시작한 것이다. 한정된 비디오 게임시장에서 LG전자는 이 아줌마(?) 부대와 싸워야 하는 상황에 처하게 되었다. 결국 LG전자의 3DO는 아줌마들이 쏟아 붇는 「플레이스테이션」과 「세가 새턴」에 빛이 바래기 시작했다. 보다 저가에 객관적으로 월등한 성능을 가진 하드웨어가 더 잘팔리는 것은 당연했다. 이 일차적인 싸움에서 패하고 LG전자는 결국 비디오 게임 시장에서 떠나야 하는 위치에까지 몰리게 되었다.

이제는 단순한 원칙보다는 이미 불법유통이 판을 치고 보따리 수입상들에게 잠식되어 버린 시장을 양성화시킬 방법이 무엇인가를 재빨리 판단하여 시행되었으면 하는 바램이 든다.

소프트는 하드를 만든다는 논리 절실!

「플레이스테이션」과 「세가 새턴」의 가장 큰 무기는 역시 게임 소프트였다. 하드웨어로는 못벌어도 소프트로 충분히 만회할 수 있다는 소니와 세가에 비해 하드웨어를 팔아 투자한 자금을 회수하겠다는 LG와는 처음부터 상대가 되지 않았다. LG전자가 내놓은 3DO타이틀이 총 40여개 선인데 반하여 세가는 벌써 400타이틀을 넘어섰다. 수많은 서드파트를 거느린 소니와 세가에 비해 사실 LG의 3DO 게임 타이틀은 수도 적을 뿐더러 내용면에서도 초라하기까지 하였다. 자구책으로 3DO 유니버시티를 개설하는 등 게임 타이틀을 만들려는 노력을 보이기도 하였지만 약 5년의 시장파악 끝에 만반의 준비를 하고 나선 소니에게는 상대가 되지 않았다. 1년에 1~2개의 타이틀을 만들 수 있는 수준으로는 결코 비디오 게임기 시장에서 버틸 수가 없었던 것이다. 결국 하드웨어를 가전기기와 같이 생각하고 단순히 만들어 팔겠다는 가전제품 메이커인 LG는 게임기 사업으로 많은 시행착오를 겪게된 것이다. 더구나 이런 게임 소프트 부재의 문제를 깊이 인식하지 못하고 해결방안을 더욱 파워 업된 하드웨어(M2)만으로 해결하려했던 발상만으로도 LG전자가 비디오 게임기 사업에 사전인식이 부족하였던가를 미루어 짐작할 수 있다. 수입품(?)인 플스와 세턴에 비해 높은 가격의 하드웨어에 게임 소프트의 부재는 치명상이 되어 마침내 LG를 한국 비디오 게임시장에서 물러나게 하였다.

간단히 살펴보는 3DO 小史

간단히 살펴보는 3DO 小史

막대한 초기 투자 비용을 이용하여 화려한 각종 행사를 치르는 데는 성공했지만 결국 게임 소프트의 부재로 인해 판매에는 실패한 것이 권고정리라는 최악의 상태까지 가게 만들었다. LG에서 자체 실시한 시장성 판단이나 매킨지에 의뢰한 컨설팅 모두 3DO를 하루라도 빨리 포기하는 편이 낫다는 결정이 내려진 것이다. 이제 LG에서 더이상의 3DO 게임이 나오기는 힘들 것이다. 결국 3DO 유저는 갈 데가 없는 것이다. 물론 일본에서 M2가 나오기는 하겠지만 그것 자체가 아직은 불투명한 상태이고 한번 3DO로 실패를 본 마쓰시타 역시 쉽게 하드웨어를 발매하지는 않을 것이다. 그리고 그 M2가 한국의 LG전자가 만든 3DO 얼라이브까지 배려를 해줄까도 의문이다. 차라리 지금 현황에서는 M2가 나오지 못할 것이라는 예상도 결코 신빙성이 없는 것만도 아닌 이야기가 되어 버렸다. 물론 일본에서는 아직 언제 나올지는 모르지만 『배틀 스포츠』나 『스타 파이터3000』 등의 4~5 타이틀이 발매예정만을 내놓고 있는 상태이다. 이 타이틀들이 모두 나온다고 해도 3DO가 되살아날 리는 없다. 어쩌면 이 타이틀들이 나온 후가 더 문제이다. 그러면 결국 일본에서조차 3DO는 찾아보기 힘들게 될 지도 모른다는 것이 가장 일반적인 전망일 것이다.

정부의 새로운 육성사업 필요

현재 한국의 게임시장은 위에서도 언급한 바와 같이 기형적인 형태로 발전하고 있다. 비디오 게임 시장은 이미 대기업도 물러친 아줌마들이 대거 점령하였다. 이에 정부가 일조를 하였으며 결국 정부는 한국 게임 시장의 활성을 위해 설립되었지만 한국 비디오 게임 시장 경우 음성화를 조장하는 결과로 밖에는 역할을 소화해 내지 못했다.

이제는 대기업들도 비디오 게임에서 모두 손을 놓은 상태이다. 결국 한국의 비디오 시장이 이렇게 음성적으로만 방대해진다면 나중에는 누구도 주체할 수 없는 상황이 되어 버릴 지도 모른다. PC 게임의 경우 우리가 수출하는 나라인 대만에서는 현재 새턴용 게임 타이틀을 이미 제작하여 거의 발매단계에까지 와있다.

정부의 시책이나 대기업들의 행로를 탓하기 보다는 누구라도 올바른 대안을 가지고 나서길 바란다. 물론 정부의 지원방침이나 관계법령에 문제가 많은 것도 사실이지만 아직 우리나라에서는 게임에 대한 정의조차 체계적으로 내려져 있지 않은 상황이다. 과연 일본 게임이라고 해서 이렇게 계속 모두 배척하는 것이 잘하는 일일까? 우리나라에서도 차세대 사업으로 인정받아 막대한 지원을 하겠다고 약속받은 게임 산업(이는 PC 게임에 한정된다는 의미인가?). 이런 상황에서 비디오 게임은 언제까지 천덕꾸러기가 되어야 하는 것인가?

표2. 3DO 얼라이브의 가격 추이

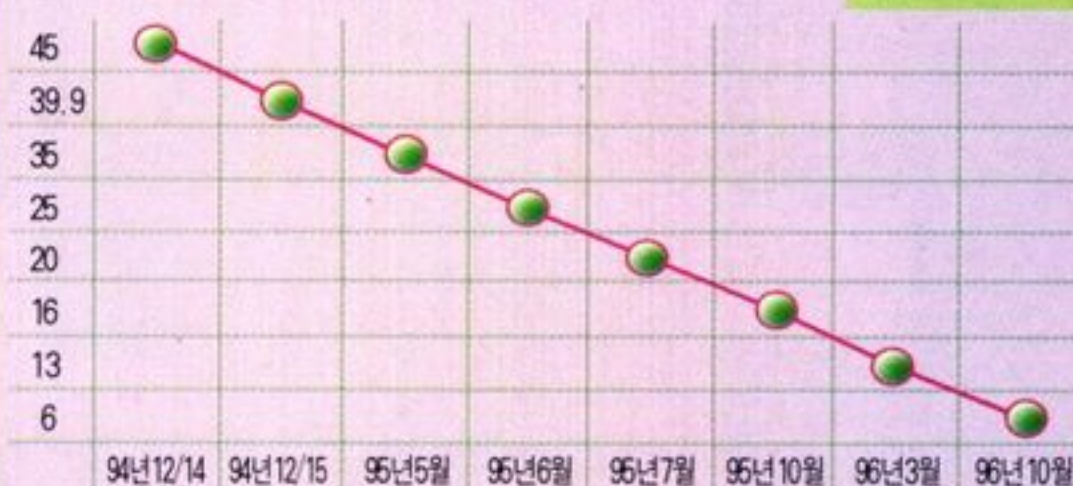
시기	가격
94년12/14 (발매가)	45
94년12/15	39.9
95년5월	35
95년6월	25
95년7월	20
95년10월	16
96년3월	13
96년10월	6

* 가격 단위는 만원이며 가격은 용산 등에서 구입할 수 있었던 실제 거래가격으로 물량에 따른 가격의 소폭 등락은 배제하였습니다.

표1. 3DO 소사

일 자	내 용
94년 6월	3DO사에 1천만불투자. 3DO 전체 지분 중 3.04% 확보
94년 12월 2일	3DO 사업 설명회
94년 12월 20일	3DO 한국시장 출정식(평택공장)
95년 1월	영국, 독일 등 유럽지역 수출 타이틀개발비 1백60억원 등 총 4백억원 투자계획 확정
95년 5월 11일	LG전자 LA E3쇼 3DO, M2, 신작 게임 등 출품
95년 6월 13일	3DO 유니버시티 개설
95년 10월	국산제작 3DO용 조이스틱 2종 발매(크라운사)
95년 11월 5일	3DO회원 만명돌파 사은행사
95년 12월	저가형 3DO 얼라이브 발매
96년 1월 12일	서울랜드에 하이미디어관 개관
96년 1월	3DO프라자 철수검토, 3DO지분매각 추진
96년 8월	국산 타이틀 『극초호권』 발매
96년 11월	사업부 해체
96년 11월 하순	국산 타이틀 『배틀 블루스』, 『아마게돈』 출시
96년 12월	재고정리

속보 게임챔프 발행일 변경

게임챔프가 발행일을 변경하여 다시 태어납니다. 기존의 매월 1일 발행에서 매월 10일로 변경하게 되는 이번 개편은 그동안 꾸준한 독자 앙케이트의 결과를 50% 반영하였으며 또한 국내 및 외국의 소프트 발행날짜 10%, 챔프 스텝진들의 의견을 10%, 챔프 광고주들의 의견을 약 10%, 기존의 게임잡지가 25일에서 30일에서 집적되어 있어 매월 중순에 벌어지는 정보 누수 충족 20% 반영한 결과입니다.
앞으로 독자들의 정보충전의 매체역할 충실히 다할 것을 약속드리며 개편을 계기로 신속한 정보, 충실한 공략, 멋진 레이아웃을 100% 보여드릴 것을 약속드립니다.

매월 1일 T 매월 10일

게임챔프 3월호

2월 10일

■ 가격은 종전과 동일 6000원

발행일변경 특종

- 「파이널판타지Ⅶ」 공략 노트 전원증정
- 차세대 게임 시연회 초대권
- 차세대 타기 대대적 이벤트

발행일 변경은

그동안 한국 게임지의 문제점을 보강한 최종 결정입니다!

하나! 게임지의 25~30일의 편중화

하나! 지나친 CD부록 경쟁으로 신정보/공략 누수화

하나! 외국 및 국내의 게임정보 대부분 매월초 공개

하나! 게임지의 월말 편중화로 인한 소프트 홍보 효과 절감

■ 제우미디어 ■

97.2

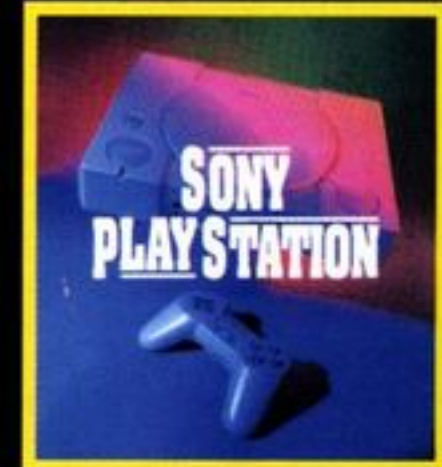
Play station Saturn Nintendo 64 Arcade

차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

게임챔프

이달의 표지 모델
덕수중학교 1학년 2반 최인우 (오른쪽)

특별부록
차세대 게임연감 VOL.2 전원증정 –SS,PS 총 260개 타이틀 & 비법

스퀘어 라인
★ FFVII
–행방불명된 10번째 캐릭터, 세피로스 등장!!
★ 사가 프론티어
–신 시스템 「팀 메이킹」 최초 도입
★ 부시도 블레이드
–사격의 명수, 중간 보스 슈발츠 등장!

차세대 게임 연감
VOL.2
SONY PLAYSTATION
게임챔프

Play station

★96 총 결산 기획기사
1000만대 돌파한 모델 진화 파일 & 장르별 소프트 분포도. 스퀘어, 코나미, SCE가 말하는 97년 PS소프트 진화론
★라인 업
바이오 하자드2
테일즈 오브 데스티니
투신전 3
마크로스 디지털 미션 VF-X
툼 레이더
소울 에지
리얼 로보트 전선
★액션 리플레이
★PS 비법
★COMING SOON

Saturn

★96 총 결산 기획기사
'96년 국내외 하드웨어&소프트웨어, 주변기기 발매상황 총결산 보고. 새턴 5개의 키워드로 알아보는 97년 대예상!
★SS 라인업
퀴바디스2
기동전사 Z건담 –전편
신세기 에반겔리온 –2nd 임프레션
두근두근 메모리얼 셀렉션–
후지사키 시오리
MD 라인업
소닉 3D 블래스트
버철 파이터2
★액션 리플레이
★SS 비법
★COMING SOON

Nintendo64

★96 총 결산 기획기사
96년 N64, SFC, GB 국내외 하드웨어 & 소프트웨어 총결산. 기대의 64DD와 진동팩 대연구.
★N64 라인 업
슈퍼로보트스피리츠
실황 J리그 퍼펙트 스트라이커
브래스트 도저
★N64 비법
★슈퍼 마리오 카트 64 CG COLLECTION

Arcade

★'96 아케이드 총결산
「버파3」 파동 등으로 시끄러웠던 96년 마감 결산 & 97년 대전망.
철권 팀배틀 소식 & 국내 최고의 격투 공주 선발전.
★라인 업
스트리트 파이터EX
브레이커즈
래비트
★버철 파이터3 연재 공략
★팀배틀 소식통
★삼순이와 버파걸의 겨울 방학 대격돌

2월호 핫 이슈

★매직 더 개더링
매직 연재 – 미라지 총복습
매직 분석
매직 토너먼트 현장 취재

★집중공략
PS 와일드 암즈
PS 신 슈퍼 로보트 대전
PS 김전일 소년 사건부
SS 에너미 제로
SS 샤이닝 더 홀리아크
SS 파이터즈 메가믹스
SFC DQIII

매니어 평가로 본 소프트 수능점수

그래픽 8
참신함 7
난이도 9
소장가치 10

8•5

이 아이템은 신년을 맞이해 추천 소프트를 분석 매니어와 스텝진이 평가하여 그래프로 작성한 것입니다. 독자 여러분이 느끼는 주관적인 판단과 다를 수 있습니다.

– 게임기 춘추전국시대 –

빼앗긴 시장에도 닌텐도의 봄은 오는가

프롤로그

– 닌텐도 고교에 진학하다. –

여기는 지구 그리고 시공간 틈에 존재하여 그동안 누구도 발견을 못했던 전자게임대륙.

게임대륙의 역사

대륙원년: 선각자 에니악이 전자대륙을 발견 그동안 주류였던 주판 계산대륙을 떠나 전자대륙 최초의 인간이 됨

게임원년: 그동안 전자대륙에서 계산만 전문으로 이루어진 것에 대해 반발 좀더 자유로움의 추구로 최초의 게임인의 개념을 정립(게임세계 첫번째 혁명)

게임력14년 : 「아타리」라는 최초의 게임인이 나타남

게임력20년 : 타이토라는 인재가 인베이더라는 필살기로

천하를 잠시 통일 그리고25년 드디어 모든 게임사람들이 게임기 학교를 세울 것을 약속하고 그중 주역, 카리스마 등이 최고인 그룹에게 모든 권리와 금력을 무제한 주기로 약속했다. 그리고 그 약속은 초등학교,중학교,고교,대학교를 진학을 하여도 유효하다는 약속과 더불어 초등학교에서의 권리는 중학교에서 계승 되지는 않았다. 각 단계마다 자신의 힘으로만 자신의 위치를 지킬 수밖에 없었다.

게임세계의 25년 약속이라 했고 두번째 혁명이라고 불리웠다. 그리고는 첫단계인 게임기 초등학교가 세워졌다. 그때부터 모든 게임인들은 게임초등학교에 들어가 자신의 실력을 과시하려고 노력했다. 오로지 믿을수 있는 것은 자신의 실력뿐. 그후 여러그룹이 만들어지고 그곳의 리더들도 점차 생겨 났으니…

중년의 아버지가 어린소년의 손을 잡고 게임기 초등학교로 들어섰다.

파리하게 보이는 중년의 아버지는 계속 쿨럭 거리는 입을 한손으로 막고 다른 한손으로는 어린 소년의 손을 꿇고 있었다.

중년인 : 얘야 저기가 네가 앞으로 지내야할 곳이다…

소년(머뭇 거리며): 아버지 저는…

중년인(인자하게 웃으며): 너란 놈도 마음이 약하구나.이 아버지와 같이 지낸동안이 지긋하지도 않았느냐?

(중년인은 주머니에서 카드와 화투를 꺼내 놓는다.)

이것이 이 아비의 한평생이다…

나의 마지막 도박이 너다. 나의 모든 재산 생명을 칩으로 바꿔 너한테 걸은것이야. 나는 최고의 겜블러 결코 나의 눈이 틀리지 않았다고 본다. 너는 제왕을 위해 태어난 놈. 아비처럼 상대방한테 고개를 숙이지마라. 그리고 이것이 너와 나의 마지막 만남이다. 다시는 도박세계에 있는 나를 찾지도 말고 찾아서도 안된다. 잘있거라.내 아들 닌텐도야.

그리고는 중년인은 소년 닌텐도를 게임기초등학교 정문에 데려다 놓은채 사라졌다.

소년 닌텐도(눈가에 잠시 이슬이 비친다) 아버지………

그리고 그가 사라진 방향으로 큰절을 한다.

(독백으로) 이후로 다시는 누구 앞에서든 무릎을 꿇지 않겠습니다. 설혹 제가 죽는 한이 있더라도= 그리고 닌텐도는 곧 초등학교에서 평생을 같이할 친구를 만난다.

약간 투박해보이는 소년 : 나는 에닉스야 이름이 닌텐도라고 앞으로 같이 잘해보자…

세련되어보이는 소년: 나는 스퀘어. 나두 잘부탁한다.

근데 우리 클럽이름을 무얼로 정하지. 다른 클럽은 이미 활발하게 활동중인데도 있구. MSX클럽이나… 세가놈 혼자서 운영하는 SC3000이라든가? 아니면 지금 양키놈 아타리가 두목인 최강의 클럽 VCS2800도 다 자기 이름이 있기 때문에 우리도 이름이 필수일 것 같은데…

에닉스 :(웃으면서)

이왕이면 가족 같은 분위기가 나는 그런 이름이면 더더욱 좋을 텐데. 닌텐도 (무의식중으로) 가족이라 좋은거지…

그는 갑자기 자신의 가족에 대해 생각이 떠올랐다. 자신의 아버지 그리고 아버지의 도박 때문에 가출한 어머니. 유일한 아들인 자신 자신에게 전혀 관심이 없을 줄 알았던 아버지가 자신의 입학날 보여준 행동에서 그는 가족의 소중함 끈끈함을 느꼈다. 그래 우리들은 한가족이 되어야해 가족, 패밀리? 그래 패밀리가 어떨까? 에닉스 (놀라며) 패밀리라고 그것 이름 좋은데 스퀘어 (안족 한듯이) 나도 찬성이야. 그리고 패밀리의 전설은 시작 되었다.

– 글 : 박재석 – 그림 : 편집부

휘이잉

집념의 메가

와 와 와

열혈슈패 마리오 닷!

크릉

찌익

정열의 언지 (일명 공주파)

자. 시작하지.
누가 먼저 덤빌테냐?

넌 아니구나
꽁!
. . . . . .
삭
헉!

쿵!

나다
내가. 먼저
상대해 주마
-끄윽-

예전에 내가 아니다.
각오해랏!
간닷!

잠시 분위기가
썰렁했지만
상관 없지
덤벼!

크릉-

파바박

조용~

너무 순간적이었습니다.
느린 동작으로 다시한번!

SLOW MOTION
억익
파파-
퍽

수많은 잔펀치를
날렸지만 끄덕도 하지않는
닌텐도

초등학교 시절부터 수많은
적을 눕혔던 슈퍼마리오
펀치 한방으로 끝!

푸악
콰악
척

저게 제왕이라고
불리던남자의 진정한
모습인가?
윽!
이겼다

도망가자
무섭다
불쌍한 대장
또 당했어.
흑!
슬금슬금
털썩

대장!
내가 복수해 주겠어!!
이야아—
안돼—
게임 아츠!!

쿠에스트
킥
구구구
드래곤!
부—웅
구아악
비법
파이널
판타지
오!

핑웅
!
꽥!
쿵!
NO!
캬!
슈퍼마리오
카트 펀치!
붕
투다닥
끄윽-대장
인정 사정도
없는 녀석
전설의 트라이앵글

닌텐도 ,스퀘어 ,에닉스 3명이 보여준것은 초등학교 시절 부터 수많은 상대를 해치운 트라이앵글 어택이였다. 그래서 누군가 전설의 트라이앵글 어택이 건재하는 한 닌텐도의 신화는 영원하다라고 말한 적도 있었다. NEC는 완전히 전의를 상실했다. 그녀의 고운 얼굴이 땀으로 뒤덮히며 안절부절을 못하고 있었다.
너무나도 강한 팀이다
도저히 상대가 되질…
큭! 그런데 저런
모습은 뭘까?
또~
이겼네
꿇어!
?
도대체 누구보고
꿇으란 애기야?!
그렇지 않아도
무서워 죽겠
는데…
구악
두타닥
꽤 아픈걸
너 말야
화들짝
옳지!
까…
타탁
털썩
NEC의 고운 얼굴에는 실낱같은 눈물이 계속 흐르고 있었다. 정열의 엔진 클럽애들은 두목이 대항 한번 못하고 그대로 굴복하는것을 보고 심한 굴욕감을 느꼈다. 하지만 닌텐도와 그의 동생들 에닉스, 스퀘어 일명 닌텐도 브라더스에 대항할 엄두도 못내었다. 게임기 중학교 대결은 닌텐도 패거리들의 압승 그자체로 끝났다. 그날 저녁 슈패클럽 패거리들과 모인 축승회자리. 이 광경을 지켜보는 닌텐도는 갑자기 아버지 생각이 났다. 옛날 닌텐도의 아버지가 카드와 화투로 갬블러 생활을 하면서 어렵게 생활을 했을 때 항상 생활을 위협받았다. 하지만 아들도 자신과 같이되는 걸 원치 않아서 어렵게 게임기 초등학교에 입학 시켰고 결국 초등학교 제패와 중학교 제패마저 이룩했다. 게임기중학교에서는 자신이 제왕이였다. 누구도 닌텐도의 뜻을 거슬리지 못했다. 하지만 반란은 조그만한데서부터 시작되었다. 게임기 중학교로 소니가 전학을 오려고 한 것이다. 그는 부잣집 외동 아들로 가전 중학교에서 게임기중학교로 진학을 오려고 했다. 그래서 인사차 닌텐도에게 온것이다.
!
SONY
닌텐도 님이시죠. 제가 바로 이번에 전학오게 될 소니라고 합니다. 많은 지도를 부탁 드립니다. 앞으로 형님으로 모시겠습니다.
저 닌텐도형님 이번에 제가 새로 시디장갑을 만들었는데 이게 형님이 지금쓰시는 팩장갑보다 훨씬 많은 힘을 낼 수 있습니다.
형님이 쓰시는 팩장갑은 빠른 주먹이 가능하지만 힘이 딸리는 경향이 있어서. 물론 세가도 메가시디라는 시디 장갑을 사용하고 NEC양도 시디장갑을 사용했지만 개네들은 시디장갑을 제대로 사용할 줄 몰랐던거구. NEC양을 보십시요.
형님이나 세가는 16비트 주먹이지만 NEC양은 8비트주먹밖에 되지 않는데 그정도로 싸우는것을 보면 시디장갑의 힘이 상당히 작용했다고 볼 수 있습니다. 제가 게임기중학으로 전학온 기념으로 형님께 시디장갑을 선물하겠습니다.
그럼 저도 형님을 돕기 위해 시디장갑으로 전문 격투애들을 모집하겠습니다. 이름은 폴스클럽으로 하지요. 형님한테 충성을 맹세할 그런 그룹이 될겁니다.
맘대로 해

닌텐도는 소니를 전혀 신경쓰지 않았다.
그저 그렇고 그런 돈많고 세상물정
모르는 부잣집 도련님정도로만 생각하고
있었다. 하지만 닌텐도 귀에 소니에
대한 여러가지 안좋은 소문이 들리고
있었다. 소니가 플스 클럽을 만들어
닌텐도 자리를 넘본다더라, 요즘 돈으로
자신의 세력을 불리고 있다 등이었다.
그제서야 닌텐도도 슬슬 소니가 가벼운
상대가 아니라는것을 느낄수 있었다.

어느날 학교 옥상으로 닌텐도가 소니를 불러내었다. 소니는 옥상에 올라와 닌텐도랑 한명의 양키소년이 같이 무슨 이야기를 나누고 있는 것을 보고 무언가 기분이 안좋았다.

형님! 어쩐일로
저를 다 부르시고

내 친구를
소개하지,
필립스야.

PHILIPS

그리구 말인데 내가 이 번에
사용할 시디장갑은 이친구
필립스가 주기로 했어 그러니
너의 장갑은 필요가 없어

SONY

툭

부르르

소니는 너무 큰 사건에 어안이 벙벙했으나 곧 참을수없는 수치심이 물밀듯이 퍼져나왔다.
아무리 게임기 중학교에서는 닌텐도가 제왕이라지만 자신은 그래도 닌텐도와 비교를 할 수 없는 대재벌집 아들이다. 그런데 이런 수모를 받다니. 그는 닌텐도가 버린 시디장갑을 손에 쥐고 피가 날정도로 불끈 쥐었다. 그리고는 그후 소니는 게임기중학교에서 보이지 않았다. 들리는 소문에 닌텐도에 패해서 학교를 떠났던 세가와 같이 게임기 고교로 진학했다는 소문이 나돌았다. 고교에 가서 중학교에서 못다한 꿈을 이루기 위해 플스클럽을 만들어 세가가 만든 세턴클럽과 대항하고 있다는 소식도 들렸다. 한편 닌텐도는 16비트 게임기중학교가 더 오래 갈 줄 알았다. 그래서 게임기중학교 졸업도 하지 않고 계속 중학교에서만 놀고 있었다. 그새 그랑 싸웠던 모든 애들은 고교로 진학을 하였다. 세가도 소니도 그리고 미소녀 NEC도 모두 고교에 진학을 하였다. 하지만 파국은 너무 빠르게 다가 왔다. 2월달 아직 내린눈이 가시지도 않는 학교 운동장에서 닌텐도랑 닌텐도브라더스 중 한명인 스퀘어가 애기를 하고 있었다.

스퀘어 너 이번에
졸업을 하고 고교에
진학을 한다면서?
사실이 아니지.

형님 이게 제가 마지막으로 형님을 불러보는 말이 될 지 모르겠습니다만
형님은 너무 형님 생각만 하고 있습니다. 저번 시디장갑 사건도 애들은
모두 시디장갑을 원하고 있습니다. 값도 저렴하고 그리고 장갑을
빨리 공급할수도 있고. 하지만 형님의 고집 때문에 계속 롬장갑을
사용하게 되었지요. 요즘 격투에서 롬장갑을 사용할 수 없습니다.
가격이 너무 비싸서지요. 저는 이런
충고를 항상 드렸지만
형님은 묵묵부답이였지요.
형님은 지금 예전의 형님이
아닙니다.
그래서 저도 형님에게
더 실망을 하기전에
저의 꿈을 펴기
위해 제길을 갈 겁니다.

너 정말 나를 배신하고 가는
구나. 도대체 누가 너를 움직이게 했는냐.
역시 소문대로?
소니한테 돈에 팔려가는구나.

스퀘어는 닌텐도와 더 부딪히기 싫었는지 그 말을 하고 어두워지는 학교를 총총히 벗어 났다.
닌텐도는 그날 처음 배신의 아픔을 맛보았다. 그리고 닌텐도도 생각에 잠겼다. 결론은 자신도 고교에 가야 되겠다고 생각을 했다.이제 중학교에 더이상 있을수도 있을 만한 이유도 없어진것이다. 게임기고교수업시작종이 들리고 선생님이 들어왔다.

아 조용 이번에 새로 입학한 친구가 생겼어요. 그러니 싸우지 말고 사이좋게 지내세요. 자 닌텐도 학생 친구들과 인사를 하게.

닌텐도라고 합니다. 잘 부탁 드립니다.

닌텐도래! 게임기 초등학교와 중학교를 휘어잡았던 아 그 제왕 닌텐도라고 불리던 남자…

와

제왕?

중학교에서는 제왕이였는지 모르지만 고교에서는 신참이잖아. 고집도 세보이는데 고교에 잘 적응할 수 있을까?

닌텐도도 결국 고교로 오는군 후후 당연한 일이지. 하지만 고교는 신참인것 같은데 버티어 낼수 있을지… 재미있겠군.

SNK (혼자만 있는 네오지오클럽의 독불장군. 하지만 그의 격투 솜씨는 일가견이 있어 누구도 그의 적이 되는것을 꺼려한다. 요즘은 플스, 새턴클럽에 모두 얼굴을 내밀고 있어 지신의 서클인 네오지오를 버렸는가하는 의문점도 생기게 하는 남자)

닌텐도 결국 너도 왔구나. 하지만 이젠 나두 버파라는 초기술을 익혔다. 예전처럼 쉽게 당하지는 않을 거야.

SONY

닌텐도 너에게 받은 아픔이 지금 나를 이룬 원동력이 되었지. 하지만 그동안 너는 중학교에서 있어 고교진학이 늦어지고 이미 시간이 너무 지났어.

네가 아끼는 패거리들은 모두 내휘하로 들어왔지 스퀘어, 반프레스트, 캡콤, 남코, 코나미 등 아마 너한테 다가서는 놈은 없을 걸. 이제 예전에 네가 이끌던 패거리한테 패배를 맛보는 것도 나쁘지는 않지. 후후후…

삼도리당의 리얼과 얼라이브

아직 M2형님은 아직 소년원에서 나오지도 않았는데 닌텐도라는 센 놈이 진학을 하다니. 오 마이갓!

삼도리당이라고 해서 고교 최초의 32비트 주먹서클이라고 멋질줄 알았는데 모두한테 바보취급만 당하고 에잇 삼도리당이고 뭐고 탈퇴다. 그냥 공부나 해야겠다.

닌텐도가 고교로 진학한 이상 다시 게임기 고교는 풍운으로 술렁이기 시작했다. 그가 원하던 원치 않던 그는 폭풍의 눈이 된것이다. 그게 제왕의 숙명인지 모른다.

그래도 닌텐도 당신이랑 대장을 놓고 싸울 때가 그립내요. 지금은 저의 힘은 폴리곤 권을 익힐 수없어 당신뿐 아니라 다른 서클과도 싸울수가 없어요. 그리고 이젠 미소녀들도 우리 FX클럽만의 장점이 아니고 차라리 다시 컴퓨터여고로 전학이나 갈까?

게임기고등학교

휘이잉

계속 연재됩니다
많은 기대 바랍니다

ART BY JJS. 1996.12.22

크라우드가 동경하는 태양, 10번째 캐릭터 세피로스 최초 공개!!

파이널 판타지 VII

장르	RPG	현지 발매일	97년 1월 31일
제작사	스퀘어	현지 가격	6,800엔(3장)

밤하늘의 별들이 황홀할 정도로 로맨틱한 이미지 CD. RPG의 생명이라고 할 수 있는 이벤트의 정수. 그 중에서도 가장 궁금증을 유발하는 동료들의 비밀과 숨겨진 이벤트의 서막이 조금씩 공개되었다. 이번호에는 주인공 크라우드와 각 캐릭터들과의 첫 만남을 중심으로 두근두근 시리즈로 엮어보았다.

영화보다 더 로맨틱한 게임 속의 슬픈 사연들

머리를 길게 늘어뜨린 티파가 밤하늘의 별을 보며 쓸쓸히 앉아 있다. 과연 티파는 무슨 생각을 하는 것일까? 오래전에 한 약속을 지켜달라는 티파의 애초로운 바램은 무엇일까?

"빨리 널 보고싶어. 하지만 아직은 만날 수 없어!"

멤버들에게 숨은 놀라운 비밀?!

플레이어와 함께 모험을 떠나는 개성적인 동료들. 우선 다음에 소개하는 이벤트는 주인공 크라우드와 처음으로 만남을 갖게 되는 캐릭터들이다. 앞으로 플레이하게 될 때의 재미를 남겨두기 위해 자세하게는 공개할 수 없지만 모두가 의외의 방법으로 플레이어 앞에 나타나게 된다고 한다.

두근두근 첫번째!

■ 꽃을 사주면 좋아하는 에어리스

◀크라우드에게 꽃을 파는 에어리스. "맘에 드니 한송이에 1기르야!

◀마치 성냥파는 소녀를 연상케하는 꽃파는 여자애로 등장하는 에어리스는 마황도시에서 꽃을 팔고 있을 때 주인공과 만나게 된다.

▶정에 약한 크라우드 "물론, 사고 말고!"

두근두근 두번째!

■ 뭐야, 관속에서 잠을 자다니!

'속죄의 시간'이라고 말하는 빈센트. 무슨 나쁜 일이 있었길래 갇혀 지낸 걸까? 비밀이 많은 빈센트는 어두침침한 지하실에서, 그것도 관 속에서 잠을 잔 듯하다. 그의 이야기를 들으면, 잤다기 보다는 마치 깊은 동면에서 깨어난 것같은 느낌이다. 빈센트는 혹시 인간이 아닐지도…

난, 제노바 프로젝트팀의 책임자 가스트 박사의 조수였어. 아름다운 루크렛차…" 조용히 생각에 잠기는 빈센트. 도대체 무슨 소릴 하는지 전혀 감이 오지 않네!

두근두근 세번째!

■ 신라와 한패란 말인가!?

빈센트 다음으로 비밀이 많은 닌자 소녀 유피. 그녀와는 어딘가의 평원에서 만나게 된다. 하지만 이야기를 해보면 웬지 뭔가가 이상하다. 다른 동료들은 그녀를 신라의 앞잡이라고 여기고 있는데, 바레트와 티파와는 초면이 아닌 것 같은데, 그렇담 어디서…

◀"난 몰라! 이건 정말 나랑 관계 없는 일이야!" 돌발적인 신라의 습격에 당황하는 유피. 하지만 바레트 일행은 그것이 바로 함정이라고 생각하고 그녀를 의심하는데…

두근두근 네번째

■ 겉모습도 이상하지만 하는 짓도 만만치 않은 케이트 시!

비밀 투성이인 캐릭터 케이트 시. 언제나 뚱땡이 박쥐와 행동을 함께 하는 케이트 시는 크라우드의 점을 봐주는 것이 첫번째 만남이 된다. 도대체 어떤 식으로 무슨 점을 쳐주는 걸까?

▶사람을 찾아달라고 다급하게 말하는 크라우드. "세피로스라는 남자가 지금 어디에 있는지 알 수 있나요?"

▲크라우드의 계급이 승격되자마자 전쟁은 끝나버렸다

▲동경하는 대선배를 앞에 두고 어쩔줄 모르는 크라우드와 좀 침착하라고 충고하는 세피로스

두근두근 다섯번째

■ 크라우드와는 또다른 타입의 매력 남성!

자신의 감정을 다스릴 줄 모르면 솔저 자격이 없어!

선과 악의 냉정한 두남자의 인기 폭발 예감. 10번째의 신 캐릭터 세피로스와 잔인한 신라 부사장 루파우스. 단순히 얼굴만으로 보면 크라우드나 빈센트에 지지않을 만큼 매력적인 모습을 하고 있다. 과연 이 두명의 차가운 남자와는 언제 첫대면을 하게 될까!

솔저의 선배로서 예전에 크라우드를 지도했던 세피로스.

은빛 긴머리와 긴 칼이 매우 인상적이다.

세비로스는 크라우드와 함께 일하던 과거의 이벤트에서 등장하게 되며, 이 장면들은 세피로스는 물론 크라우드의 올챙이 시절의 모습을 볼 수 있는 귀중한 신이다.

두근두근 여섯번째

■ 권력을 위해서라면 물불을 가리지 않는 야망의 인생

크라우드보다 더 짙은 푸른색 눈동자에 깔끔하게 차려입은 흰색 양복이 독특한 매력을 풍긴다. 악인들에게도 이런 오묘한 매력이 풍길 수 있을까?! 프레지던트 신라의 아들이자 신라 컴파니의 부사장인 그는 최고의 경영자가 되기 위해 계략을 꾸미고 있다.

◀민중들은 신라의 보호를 받고 있다고 크라우드 일행에게 이야기하는 루파스. 말은 번지르르하지만…

▼옥상에서 대결하는 크라우드와 루파스. 그의 손에 든 것은 혹시 샷건?!

스토리의 열쇠를 쥐고 있는 선.악 남성의 매력 비교

루파스

악인들 틈에서 자라난 귀공자. 대재벌의 아들로서 세피로스와는 다른 의미로 존경을 받고 있지만, 악인들 속에서 자란 탓으로 악의 불감증에 걸려 있다. 하지만 그 나름대로 상당한 매력을 풍긴다.

● 머리속은 온통 싸움 궁리뿐

하이데거

치정유지라는 명목으로 폭력을 일삼는 악질 일당

● 머리속은 온통 돈다발!

파르마

마황 에너지의 값을 올리는 것에만 열을 올리는 신라의 중역

세피로스

영웅이라 불리던 전설의 솔저. 역대 솔저 중에서도 최강으로 명성이 높았던 세피로스. 항상 냉정함을 잃지 않는 신사적인 태도를 보여주어 진정한 영웅으로 불리었지만 어떤 사건을 계기로 행방불명이 되었다.

프리지던트 신라조차도 세피로스의 강력함을 인정하는 듯…

"영웅 세피로스가 온데, 카메라를 준비해 둬야겠어!" 마을사람들 조차도 인정한 슈퍼 히어로

크라우드의 기억속에서 세피로스의 위력은 실로 엄청난 것이었다

7번가와 월 마켓

하늘높이 솟아 있는 마황도시 아래에는 7번가와 월 마켓이 있고 그곳에는 아바란처의 멤버들을 비롯해 많은 사람들이 생활하고 있다. 이곳에서 잠시 아바란처 멤버들의 생활을 살짝 들여다 보자!

슬럼가를 지키는 아바란처

별의 생명을 위협하는 신라에 맞서기 위해 바레트를 중심으로 결성된 아바란처. 사람들에게는 테러리스트라고 불리고 있지만 실제로는 정말로 순수한 정의파들로만 모여 있다.

빅스

▲술을 좋아하는 빅스와 함께 있는 크라우드. 설마 크라우드도 애주가는 아니겠지?!

웨지

▲티파가 만든 음식이 너무 맛있어 자신이 이렇게 뚱뚱보가 됐다고 너스레를 떠는 웨지

내 부하들은 모두 좋은 녀석들뿐이지!

솜씨가가 얼마나 좋은 곳인지 일단 한번 와보라구!

▶티파의 상점 세븐스 해븐. 맛있는 요리와 술로 정평이 나있어 언제나 많은 손님들로 북적북적!!

두근두근 일곱번째

바레트의 딸 마린

■ 화목한 아바란처 본부

티파가 경영하는 주점이야말로 아바란처의 숨겨진 작전 본부. 여기에서는 작전을 마친 멤버가 피로를 풀기도 하고 여러가지 모험담을 이야기하기도 한다.

우리 아빠 파이팅!!

제시

▲비밀의 방에 있는 제시. 마황로 파괴에서 사용한 폭약은 그녀의 작품인 듯하다

▲감정을 억제하지 않고 자신이 하고자 하는 일은 무조건 밀어부치는 것이 바레트의 기본자세. 하지만 이러한 성격때문에 앞으로 일어날 이벤트에서 여러가지 사건을 치게 된다

◀마린은 혼자서 빈 주점을 지키고 있다. 역시 아빠를 닮아서 비범하군!!

◀에어리스 엄마에게 걱정을 듣는 바레트. "그렇게 앞뒤 안가리다 사고라도 당하면 불쌍한 마린은 어쩔 셈인고…"

두근두근 여덟번째

■ 이 마을의 지배자는 에로틱한 영감 돈 코르네오

마을의 변두리에 있는 중화풍의 저택이 돈 코르네오의 저택이다. 마을사람들의 얘기로는 밤마다 여자들과 음난한 일을 벌인다고 하는데…

◀3명의 여자를 세워놓고 심사를 하는 돈 코르네오. 변사또를 능가하는 호색한이군!!

▶침대 위에서 오들오들 떨고 있는 여자. 정말 걱정되는 군!!

여자들은 올 데가 못되요!

▼어두컴컴한 술집에 홀로 앉아 연상 술만 마셔대는 아저씨. 무슨 심각한 고민이라도 있나요?

▼지난번에 소개했던 '男男男'이라고 씌어있는 괴상한 간판의 정체가 밝혀졌다. 그것은 다름아닌 신체를 단련하는 체육관이라네~~

「ここのゴミ。
どうにかならないのかしらねえ」

▼어떤 옷을 고를까 고민하는 남자. 그러니까 여자들에게 인기가 없다고요!!

▲쓰레기 문제를 심각하게 얘기하는 아저씨들. 분리수거가 잘 안되나요?

얼마나 맛있길래 이렇게 손님이 많지?

쑥스러워하는 크라우드

▲에어리스와 둘이 걸어가는 크라우드에게 자꾸 좋은 방이 있다고 쉬어가라고 하는데…

▲고양이 마네킹 앞에서 떼를 쓰는 꼬마. 자기보다 더 큰 인형이 갖고 싶은 걸까?

신라 빌딩 안에 숨은 미지의 생명체

제노바 프로젝트 발견!!

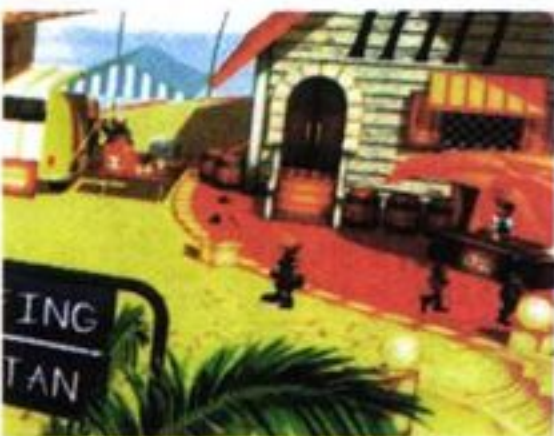
이야기의 중요한 열쇠를 쥐고 있는 일급 기밀이 드디어 정체를 드러냈다. 돈을 위한 일이라면 무엇이든 가리지 않는 프레지던트 신라. 마황 에너지로 별을 위협하는 일보다 더 엄청난 일을 꾸미는 걸까?!

▲빌딩 내부 어떤 방에 보호되고 있는 제노바. 이제까지 한번도 본적없는 미지의 생명체를 보고 기절하는 크라우드. "우와 움직이고 있어!"

FF 파라다이스 출현!

세계 유수의 리조트의 하나로서 명성이 자자한 해안선 마을. 에메랄드 파도가 아름다운 모래사장에는 귀여운 여자아이들이 가득하다. 실로 필드상의 오아시스라 할 수 있는 이곳은 지난호 소개됐던 골드 소서를 빠져나와 바로 직행하게 되는 관광코스.

▲역시 금년엔 스노우 보드가 좋겠어. 이제 윈드 서핑은 질려서말야!"

▲코스터 델 솔의 일기는 언제나 쾌청하고 상큼~. 크라우드는 이 좋은 곳에 와서 포켓볼을 치려는 건가?!

▲비치라고 하면 역시 검게 그을린 매력적인 여자들을 원없이 구경할 수 있다는 게 제일 신나는 일이지!

▲이 비치 바로 근처에는 골드 소서로 들어가는 입구가 있다

해변으로 가요~ ~

▲이렇게 평온한 곳에서도 크라우드 일행은 안심할 수 없다

일류 초코보 기수가 되자!

1위와 2위를 맞추는 초코보 경주에서는 한번에 3장까지 복권을 살 수 있다. 또 초코보 기수가 되어 클래스를 올리면 보다 호화로운 아이템을 얻을 수 있는 경주에 참가할 수 있게 된다.

▲"승리 확률이 높은 것은 배당금이 적고, 정말 갈등되네 이거"

▲일류 초코보 기수가 되면 호화로운 경품을 받을 수 있다

▶10,000기르면 사육실을 빌려 초코보를 기를 수 있다. 암컷과 수컷을 커플로 만들어 주면 알도 낳는다고 하는데…

▼비밀의 실험이 행해지는 은밀한 곳. "도대체 어떤 생물을 실험하길래 불쌍하다고 하는 걸까?

▲이 장소는 빌딩의 정문 현관. 60층 이상은 특별 블록으로 사원이라도 통행이 전면 차단된다

별의 생명학을 연구하는 사이언티스트

◀산 위에 있는 천문대에서는 오랫동안 별의 생명을 연구해 오는 사람들이 있다. 이곳에서는 밤하늘의 아름다운 별들은 물론, 오프닝에 등장하는 혜성까지 볼 수 있는 이벤트가 있다

▼거대한 렌즈가 설치되어 있는 황량한 대지의 코스모 캐넌. 마을에서의 이동은 사다리를 통해…

◀태고시대부터 계속해서 피어오르고 있는 신비의 화염 코스모 캔들

티미트 기술의 신정보 발견!!

브레이버

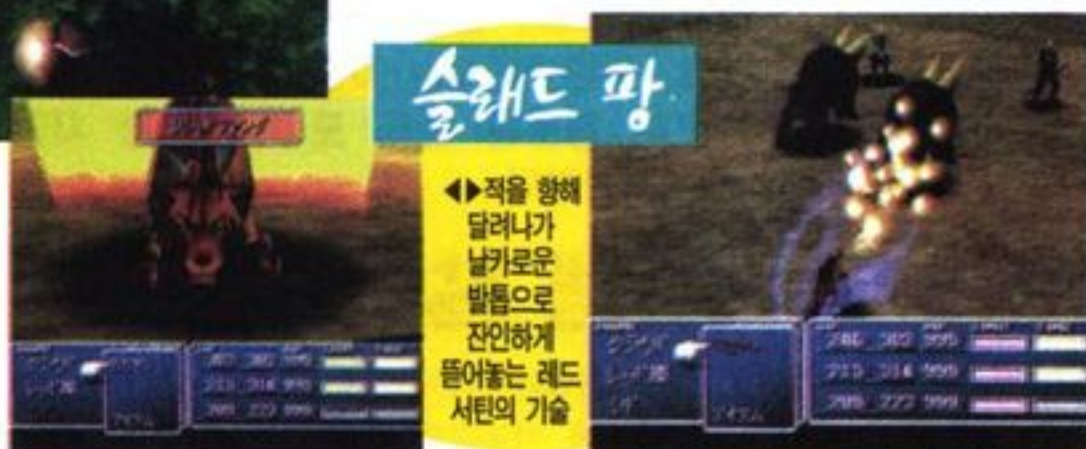
▲날아올라 2단 공격을 하는 크라우드의 기술

다이스

▶하늘높이 주사위를 던져 숫자의 크기에 따라 적에게 페이지를 주는 케이트 시의 기술

헤비 숏

▲오른손의 머신건으로 강력한 탄환을 발사하는 바레트의 기술

슬래드 팡

◀▶적을 향해 달려나가 날카로운 발톱으로 잔인하게 뜯어놓는 레드 서틴의 기술

장타 러쉬

연속해서 주먹질을 하는 티파의 기술로 한번 발동하면 드럼과 같은 효과를… 멈추는 순간 히트, 미스, 크리티컬 중의 하나가 구사된다.

부시도 블레이드

장르	격투	현지 발매일	97년 3월 14일
제작사	스퀘어	현지 가격	5,800엔

권총을 든 중간 보스 '슈발츠 카체' 등장

드디어 신캐릭터, 그것도 중간 보스가 공개되었다. 슈발츠 카체는 명관심당류에 고용된 암살자로 더욱 주목할 만한 것은 그의 손에 들린 무기이다. 검술 액션 중에 권총이 등장한다는 것은 상당히 이색적이며 의미심장한 일이 아닐 수 없다. 리얼함을 생명으로 하는 부시도 블레이드에서는 만화에서처럼 총알이 검을 맞고 튕겨나가거나 죽어도 다시 살아나는 일은 절대 없기 때문에 탄환이 명중되면 그것으로 끝이라고 보는 것이 좋다. 때문에 사격 태세를 취할 때 재빨리 궤도 선상에서 도망가면 살 길은 열린다. 하지만 이러한 압도적으로 불리한 상황을 타파하기 위해 기본기를 익히지 않으면 클리어는 꿈도 꿀 수 없을 지 모른다. 허무한 엔딩을 맞게 될 지, 맨몸으로 총알을 피해다니는 슈퍼맨이 될 지는 플레이어의 역량에 맡길 수밖에 없을 것이다.

독일 태생의 암살자로 명경관과의 계약으로 도망자를 처단하는 일을 담당한다. 천재적인 사격 센스를 지닌 냉혈 인간

권총은 세미 오토매틱 타입

카체가 애용하는 시대물인 독일제 권총. 반자동 권총이라 연사기능은 없으며 나사를 전혀 사용하지 않고 파트를 조합한 특이한 구조이다

또하나의 장풍계 무기

이것이 이번에 최초로 공개된 장풍계 도구 수리검의 CG. 상대에게 적중하면 움직임이 둔해진다. 현단계에서는 처음부터 장비되는 것인지 중간에서 입수하는 것인지는 불명.

공격은 사이드 스텝으로 회피

직선 공격을 해오는 슈발츠에 대해 앞이나 뒤로 움직이는 것은 죽음을 자초하는 일. 사이드 스텝으로 좌,우 회피하는 것이 철칙이다.

회피 성공!!

◀슈발츠의 스테이지는 헬리콥터 이착륙장. 펜스 뒤는 까마득한 낭떠러지로 몸을 숨길 곳이 전혀 없다

수많은 동료를 필요로 하는 신 시스템 「팀 메이킹」 도입

사가 프론티어

장 르	RPG	현지 발매일	97년 3월 예정
제작사	스퀘어	현지 가격	미정

발매일을 3달 앞으로 남겨 둔 스퀘어 제 2의 야심작, 사가 프론티어의 전모가 조금씩 드러나고 있다. 이번호에서는 지금까지 밝혀진 모든 정보들과 새로운 정보를 한데 모아 진화된 사가의 세계를 점검해 보았다.

주목되는 대망의 신 시스템 발표

매력 넘치는 캐릭터들과 프리 시나리오로 폭발적인 인기를 끌었던 사가 시리즈. 그 최신작이 되는 사가 프론티어는 타이틀의 변화에서 보여주듯이 전작과는 도저히 비교될 수 없는 내용으로 내실이 기해진다. '리존'이라는 개념과 리존들을 이동하는데 필요한 이동수단, 더욱 세분화되고 전문화된 '기(技)'와 '술(術)'. 그 모든 궁금증은 이제 곧 풀어질 것이다.

리존 속에 숨은 신비의 룬을 찾아!

도반

▲텐트 안에는 룬사가 있어 각 룬이 있는 장소에 이르면 정보를 얻을 수 있게 된다. 그 후에는 점성술에 따라 별점을 볼 수 있는 곳도 발견할 수 있다. 보호의 룬, 승리의 룬, 해방의 룬, 활력의 룬을 모두 모으면 반드시 메모해 두자!

도반에는 많은 점술사가 살고 있다. '술(術)'에 관한 다양한 정보를 얻을 수 있으며 심볼 계통의 술(印術과 秘術) 중 하나를 입수하는 방법을 알 수 있게 된다. 단, 주의할 것은 주인공을 블루로 한 경우, 루쥬(블루의 쌍둥이 형제)가 블루와는 반대의 행동을 하게 된다. 플레이어 루쥬와 경쟁하는 형태로 훌륭한 술사가 되는 것을 목표로 한다. 간판을 자세히 보면 빙글빙글도는 화살표가!! 이곳을 돌면 무슨 일이 일어나는 걸까?

탄저

▲탄저라고 불리는 이상한 분위기가 감도는 리존에서는 활력의 룬이 새겨진 거대한 바위가 있다

▲탄저의 일부인 이곳은 지면을 보면 미끌미끌한 것이 웬지 몸 속의 내장같은 느낌

탄저에서는 권법사를 동료로 만들어야 한다. 겉모습은 조금 요상해 보여도 약한 사람들에게 물자를 공급해 주는 정의의 사도

궁극의 공격법 '연계'

사용하는 무기에 따라 전투중에 깨달을 수 있는 강력한 '기', 그리고 그 사용법이 깊은 '술', 두가지 모두 사가 시리즈 배틀 시스템의 특징이라고 할 수 있을 것이다.

우선 기의 경우, 게임에 등장하는 4개의 종족인 '인간, 요마, 몬스터, 메카' 중 인간만이 사용할 수 있는 것이다. 대신 나머지 종족은 각각의 특수능력을 사용하며 싸워나간다.

연쇄에 사용되는 캐릭터들에게 원의 띠가 생긴다 → 에너지 '자이언트탁류검'의 시작은 블루의 에너지 체인에서 부터 → 공격이 명중됨과 동시에 레드가 자이언트 스윙을 → 레드가 적을 돌리는 중에 에미리아가 집중연사를 발동 → 마지막은 휴즈의 탁류검으로 결정타를… → 이것으로 피니쉬. 대 보스용으로 사용하자!

리존을 연결하는 이동수단

이번 사가 프론티어에서의 활동 무대는 '리존'이라 불리는 곳이다. 전작까지에서 처럼 나라별로 나뉜 세계와는 약간 다른 차원으로 마치 세계지도를 찢어놓은 듯한, 국경선과는 달리 주인공들이 어떤 목적을 위해 방문하는 하나하나의 장소를 뜻하는 것이다. 그리고 이 리존들을 이동하는 방법은 크게 3가지로 나눌 수 있다. 우선 리존의 입구가 생겨서 그곳으로 이동하는 원시적인 방법, 그리고 항구에서 배를 타고 이동하는 약간 진보된 방법, 마지막으로는 꿈의 거대 비행기인 '리존 쉽'을 타고 이동하는 것이다.

꿈의 거대 비행기 '키그나스'

백조를 떠올리게 하는 실루엣으로 하늘을 비행하는 비행기 키그나스. 기수 부분을 보면 수많은 점들이 보이는데, 이것은 모두 창문으로 이 키그나스가 얼마나 엄청나게 큰 비행선인지 짐작할 수 있을 것이다. 이렇게 거대한 비행기를 제조할 수 있는 리존은 과연 어떤 곳일까?

키그나스의 멋진 모습. 과연 어디쯤에서 탈 수 있을까?

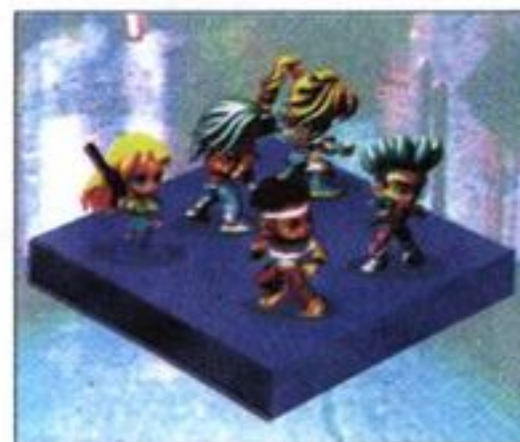
블루의 쌍둥이 형제 루쥬

마법으로 모든 것이 이루어지는 매직 킹덤. 블루는 이곳에서 진정한 마술사가 되기 위해서 반드시 쌍둥이 형제를 쓰러뜨려야한다는 가르침을 받으면서 자라난다. 그리고 세월이 흘러 성인이 된 그는 자신과 똑같은 얼굴을 한 남자를 처치하기 위해 여행을 떠난다. 최초의 목적지를 선택할 수 있는 리존은 음악 계통의 술을 입수할 수 있는 루미너스와 심볼 계통을 익힐 수 있는 도반이다.

블루가 습득한 것과 상반되는 자질을 키워나간다. 루쥬가 먼저 자질을 익힌 계통에 한해서는, 블루는 남은 자질만을 선택할 수 있게 된다.

▲블루가 여행하는 곳에는 항상 루쥬도 행동을 같이 한다. 두사람은 입장도 행동이념도 같다. 블루는 자신이 원하는 자질을 얻기 위해서는 루쥬보다 행동을 빨리하지 않으면 안된다

또다른 진화 '팀 메이킹'

이번 시리즈에서 새로 도입된 팀 메이킹은 좀더 깊은 맛의 전투를 즐길 수 있도록 하기 위해 고안된 새로운 시스템이다. 이것은 공격 속성이 다른 팀 몇개를 만들어서 배틀 때마다 제일 적절한 팀과 싸우게 하는 것이다. 하지만 이렇게 팀을 짜기 위해서는 수많은 동료가 필요한 건 당연한 일.

혼합민족팀 올 라운드적인 공격을 할 수 있을 듯

인간팀 기술개발에 적절해 보이는 팀

중화기전용팀 특수무기로 큰 데미지를 줄 듯

전투중의 캐릭터 스테이터스 화면

사진을 보면 알 수 있듯이 캐릭터들의 상태 화면에는 HP, LP, 그리고 검과 지팡이가 있다. 검과 지팡이는 아마도 기 포인트와 술 포인트를 뜻하는 듯하다.

◀상세한 것은 알 수 없는 리존이지만 이곳 어딘가에는 방패의 카드가 있다고 한다. 이 카드를 얻기 위해서 어떤 남자에게 협력을 구하는 블루

◀▲요크랜드 곳곳에는 술통이 숨겨져 있으며 이곳에는 지팡이의 카드를 얻을 수 있다. 하지만 술꾼이 아니면 입수하기 힘들지도…

그래픽 9
참신함 8
난이도 8
소장가치 9

RPG의 KS 품질을 인정받은 타이틀인 만큼 이번 최신작의 완성도도 상당히 기대된다. 『FF』탓인지 팬들이나 스퀘어측의 열기가 조금 시들한 느낌이 들기도 하지만 2월에 접어들면 대대적인 홍보가 펼쳐질 듯…

8·5

게임기의 리더 PS

정상일 수밖에 없던 96년 결산과 새로운 비전 제시

지난 중순부터 상승가도를 달려 96년말 게임기 MVP로서 정상의 고지를 점령한 플레이 스테이션. 이번 PS 총결산 기획기사에는 지난해 PS를 둘러싼 핫 이슈를 총점검하고, 희망찬 97년을 설계하며 SCE와 코나미, 스퀘어사가 전망하는 '97 게임 타이틀의 새얼굴을 집중탐구해 보는 자리를 마련해 보았다.

1,000만대 신화를 위해 전력 질주한 '96

가장 많은 이슈로 게이머들을 놀라게 했던 '96 게임 시장의 주역 플레이 스테이션. 그중에서도 소니가 두번째로 단행한 하드웨어 가격인하를 기점으로 전세계적으로 최고의 하드웨어 보급대수를 기록, 타기종의 추격을 불허하며 정상에 우뚝 서게 된 것이 그 무엇보다 뜻깊은 일이라 할 수 있을 것이다.

95년 12월만 해도 일본내 20만대, 해외 80만대로 타기종에 비해 저조한 편이었으나 96년 3월에 접어들면서 일본 내 총 331만대, 해외 200만대로 새턴(일본 334만대, 해외 90만대로)과 비교해 해외에서는 PS의 인기가 서서히 정상 궤도에 오르기 시작하게 되어 6월이 되면서 전 세계 누계 출하대수 500만대, 10월 900만대(일본 내 390만대)를 기록하면서 새턴(총 누계 700만대, 일본내 370만대)을 따돌리고 완전한 역전 페이스로 진입하게 되었다.

11월말, 하드 출하대수가 전세계 1,000만대(일본 내 420만대)를 돌파하면서 연말연시 대목에도 여전히 박차를 가하고 있다.

PS 모델과 가격 변동을 살펴보면, 94년 12월에 39,800엔에 발매된 PS초기 모델이 95년 7월, 신모델 SCPH-3000으로 바뀌면서 29,800엔으로 인하되었으며 6월 22일에 발매된 SCPH-5000은 콘트롤러 길이가 2m로 길어졌으며, 이 시기부터 19,800엔에 판매되기 시작했다. 이것은 전 세계 누계 출하대수 500만대 돌파(6월 1일 기준)를 기념함과 동시해 N64 발매를 견제하기 위한 수단으로 단행된 것이었다.

또 96년 봄 캠페인 이벤트로 SCPH-5000이 출시되기 이전, 3월 28일부터 콘트롤러와 메모리 카드를 포함한 파이팅 박스를 선보여 실질적인 가격이 잠시동안 24,800엔으로 인하되기도 했으며, 96년 11월 15일에는 신모델 SCPH-5500 출시와 함께 메모리 카드 3개를 4,000엔에 한정 판매하기도 했다.

또한 SCE에서는 내년 2월, SCPH-5003이라는 아시아 버전을 출시할 예정으로 머지않아 칼라 PS도 선보이게 될 것이다. 현재 신모델은 5000과 5500뿐으로 그 이전 모델은 모두 품절된 상태이다.

한편, 가장 큰 궁금증으로 남아 있는 국내 정식 발매에 대해서는 몇차례에 걸친 루머를 끝으로, 잠시 잠잠해진 상태지만 PS 국내 판권을 가진 소니 뮤직 코리아측에서는 97년 초반기로 예정되어 있는 게임기 품목의 수입선 다변화가 풀리는대로 정식 발매를 개시할 것이라는 입장을 밝혔다.

국내 가격 변동

- 1~ 2월 : 25만원
- 3~ 6월 : 파이팅 박스로 27만원~ 29만원
- 7~ 8월 : 22~25만원
- 9~12월 :23~26만원

PS 모델과 가격 변동

	모델명	현지 발매가	모델 특징
94년 12월	SCPH-1000	39,800엔	S단자 부착
95년 7월	SCPH-3000	29,800엔	S단자 제거
95년 8월 25일	SCPH-3500	29,800엔	복사방지 기능
96년 6월 22일	SCPH-5000	19,800엔	패드2m 길어짐
96년 11월 15일	SCPH-5500	19,800엔	음성단자와 영상 단자 결합

多작 多히트 소프트 라인 업

장르별 소프트 분포도

1. 시뮬레이션 : 82타이틀
2. 슈팅 : 63타이틀
3. 스포츠 : 62타이틀
4. 기타 : 60타이틀
5. 퍼즐 : 53타이틀
6. 격투 액션 : 50타이틀
7. 액션 : 49타이틀
8. 테이블 : 48타이틀
9. 어드벤처 : 46타이틀
10. 레이싱 : 35타이틀
11. 롤플레잉 : 29타이틀
12. 겜블 : 11타이틀

현재까지 발매된 타이틀 총수는 588 타이틀로 94년 12월 4일 ~ 95년 12월 까지 159 타이틀, 96년 이후 현재까지 82 타이틀을 발매하고 있으며 장르별 1위는 시뮬레이션으로 전 타이틀의 14%를 차지하고 있다. 하지만 가장 인기 장르라 할 수 있는 RPG는 불과 5%인 29타이틀에 그쳤다.

일본 현지 판매 순위(96년 12월 기준)

1. 아크 더 래드 II
2. 남코 뮤지엄 VOL.4
3. 뿌요뿌요2 결정반
4. 아크 더 래드(더 베스트)
5. 겔럽 레이서
6. 바이오 하자드
7. 와이프 아웃 XL
8. 반달 하츠
9. 오버드 포스
10. 여신이문록 페르소나

PS 소프트 '96 베스트 10

1. 철권 2
2. 바이오 하자드
3. 포포로크로이스 이야기
4. 아크 더 래드 II
5. 제 4차 슈퍼 로보트 대전 S
6. 노엘
7. 스트리트 파이터 ZERO 2
8. 여신이문록 페르소나
9. 토발 No.1
10. 월드 스타디움 EX

현재 PS용 소프트를 개발 중인 서드파티 수는 총 185개사로 그 중에서 가장 많은 타이틀을 발표하고 있는 메이커는 코나미로, 96년 한해동안 25개 타이틀을 출시했으며 이제까지 총 36개 타이틀을 발표했다. 이에 반해 가장 많을 것이라 예상됐던 SCE는 총 30개 타이틀로 2위에 머물렀으며 그 외에 다작을 발표하지는 않았지만 스퀘어 토발No.1, 아트라스의 페르소나, 파이오니아 LDC의 노엘 등이 좋은 평을 얻어 기대 서드파티로 급부상하고 있다.

96년 한해동안 가장 높은 판매율을 기록한 타이틀은 『철권 2』로 PS 사상 최초로 밀리온 셀러를 기록했으며, 근소한 차이로 바이오 하자드와 리지 레이서 레볼루션이 2, 3위를 차지했다.

이외에 PS 서드파티에서 가장 큰 변동사항은 스퀘어의 참여와 와프의 이적을 들 수 있으며, 이로인해 게임 업계가 하드웨어 중심이 아닌 소프트 메이커 중심으로 전환되어, 유수한 소프트 메이커들의 경우에는 자사의 권리를 최대한 주장하며, 하드웨어를 플랫폼으로서 선택하게 되었다.

이것은 96년 6월 5일, 소니 컴퓨터 엔터테인먼트가 서드 파티 각사에 PS용 소프트 생산량 결정에 대해 첫회분의 수량을 소프트 메이커 자체 내에서 결정하도록 위임한 것과 스퀘어사의 데지큐브 설립 등과 같은 맥락이라고 볼 수 있다.

96년 PS 참여 서드 파티 분포도

- 1위 코나미 ·········24타이틀
- 2위 SCE ············17타이틀
- 3위 반프레스토 ·····16타이틀
- 4위 캡콤 ············14타이틀
- 5위 남코 ············7타이틀
- 6위 타카라 ·········6타이틀

97년 이들 거대 메이커들의 기대의 신작 라인업은 코나미의 파로워즈, SCE의 크라임 크라커즈 2, 타카라의 성혼의 조카, 캡콤의 바이오 하자드 2와 브레스 오브 파이어Ⅲ, 반프레스토의 슈퍼 로보트 슈팅, 남코의 철권 3 등이다.

플레이 스테이션 '96 핫 뉴스

2월
- SCE, 애니메이션 기법 가미된 RPG, 포포로크로이스 이야기 제작 발표.

3월
- 스퀘어, PS로 플랫폼 이전과 함께 『FFⅦ』 제작 발표.
- PS 엑스포 회장에서 와프사가 에너미 제로를 PS에서 SS으로 이적하면서, 제작 도중 SCE와 결별 선언.
- 28, 29일. 제 2회 PS 엑스포 '96 개최
- 스퀘어 허리우드 진출, 스퀘어 LA사 설립. 영화에 버금가는 하이 퀄리티 CG로 게임을 만들기 위해 쥬라기 공원을 만든 ILM의 폴 어슈다운 등을 합류.

5월
- 스퀘어 최초의 격투 액션 제작 발표. 드래곤볼 토리야마 아키라 전격 투입.

6월
- SCE와 플레이 스테이션 판권 계약한 소니 뮤직 코리아
- 스퀘어사 데지큐브 설립. 기존의 SCE의 특약점을 거치지 않고 정가의 70%로 직판할 수 있는 데지큐브를 설립해 편의점 유통 본격 가동.
- 스퀘어 스카웃 돌풍. 버파팀과 철권팀, 두근두근 메모리얼 팀, 퀘스트의 택틱스 오거 팀 등 지명도 있는 크리에이터들을 스카웃해 드림 팩토리 결성.

7월
- 명작 PS 소프트를 '더 베스트'라는 패키지로 2,800엔에 판매 개시. 리지 레이서, 킹스필드2, 에이스 컴뱃 등.

8월
- 토발 No.1 편의점 판매 개시
- 스퀘어 4타이틀 제작 발표. FF8탄격인 시뮬 RPG 『파이널 판타지 택틱스』, 로맨싱 사가 4탄인 『사가 프론티어』, 최초의 슈팅 게임 『저버』, 신 사무라이 격투 게임 『부시도 블레이드』.

9월
- 『바이오 하자드 2』 최초 공개
- 모의 스파이를 연출하는 신장르 게임 『메탈 기어 솔리드』 PS 진격

10월
- 남코 최초의 RPG, 테일즈 오브 판타지 제 2탄, PS용 테일즈 오브 데스티니 제작 발표
- 코나미 캐릭터 총출동하는 시뮬레이션 『파로워즈』 등장
- 스퀘어 하와이 호놀룰루에 또하나의 지사 설립. 일본 본사와 스퀘어 LA사를 연결하는 중간 위치인 하와이에 거점 마련
- PS용 프로 액션 리플레이 국내 판매 활기

11월
- 1,2일 PS 엑스포 '96 & E3쇼 동시 개최
- PS '더 베스트' 10타이틀 추가 발매. 기동 전사 건담, 제 4차 슈퍼 로보트 대전, 전투 국가 등
- 스퀘어, 어퀘스 설립과 함께 신작 3타이틀 발표. 『슈퍼 라이브 스타디움』, 『프로로직 마작 하이진』, 『그랜드 챔피언즈 랠리』
- 투신전 3 등장 예고. 격투액션게임 사상 최다 플레이 캐릭터 등장

최정상인 만큼 색다른 게임 세계 창조하는 97년 만들기

앞서 말했듯이 96년 게임업계는 하드웨어사에서 소프트 메이커측으로 영향력이 급전되는 과도기를 겪었다. 물론 하드웨어의 진화 양상에 따라 유수한 서드파티들이 유동성을 보이기는 하겠지만 앞으로 당분간은 별 변동없이 스퀘어사의 출시 타이틀에 따라 PS 하드웨어 판매율이 민감하게 반응할 것으로 예상된다. 그것은 스퀘어의 PS 참여와 『FFⅦ』 발표 이후, 놀라운 스피드의 급성장을 보여준 PS 보급대수가 그것을 여실히 증명해 준다.

현재 스퀘어사에서는 97년 한해 역시 플레이 스테이션 이외의 소프트 제작은 전혀 예상하고 있지 않으며, 아직 PS 하드웨어 스팩을 100%로 활용했다고 할 수 없기 때문에, 현재 허리우드 영상기술을 도입하고 있는 스퀘어 LA사의 오리지널 게임 개발에 주력하고 있다고 발표했다. 또한 호놀룰루 오피스 개설로 풀 CG 무비를 이용한 게임뿐만 아니라 현재의 하드웨어 스팩을 최대한 이용하여 시스템적인 면까지 획기적인 변신을 보여줄 것이라고 한다. 항간에는 『FFⅦ』 출시 후, 스퀘어사에서 어느정도 참신한 오리지널 타이틀을 개발할 수 있는 것인지에 대해 상당한 의문을 갖고 있다. 하지만 스퀘어사에서는 현재 자신들의 아이디어를 모두 공개할 수는 없지만 『FFⅦ』 발매 후, 빠른 시일 내에 그것을 능가하는 작품을 곧 발표하게 될 것이라고, 자사의 일급 프로젝트를 짤막하게 답변했다.

또한 PS 소프트에 있어 타이틀 수나 인기도에 있어 스퀘어에 버금가는 영향력을 행사하는 코나미사에서는 디지털을 중심으로 인터랙티브와 엔터테인먼트 3개를 하나로 혼합한 형태가 97년도 게임 타이틀의 새로운 얼굴로 부상할 것이라고 말한다. 앞으로 DVD를 이용해 디지털이라는 모체로 필름에 의해 탄생된 인간, 애니메이션 인간, 음악 인간, 활자의 인간이 게임의 세계에 들어올 것이며, 그러한 카오스 상태가 바로 97년 게임 업계를 이끌어 갈 것이라고 전망했다. 또한 현재 무비 감각의 게임이 성황을 이루지만 『메탈 기어 솔리드』로 인해 그것이 확실히 잘못된 것임을 증명해 보일 것이라고 덧붙였다. 쉽게 말해 무비를 절제해, 원형 무대의 감동을 전해 주고 싶다는 입장이 그들의 기본 컨셉트로 게임 캐릭터가 직접 연기하는 연극 무대처럼 조명효과나 배경 디자인을 포함해 활자적인 부분의 설정이나 스토리에 있어, 기존의 게임에서는 해결되지 않았던 부분을 확실히 매듭지어연극적인 요소, 즉 플레이어가 보다 게임과 가까이 접근할 수 있는 그러한 살아있는 게임을 만들 것이라고 말한다. 이것은 게임 오버의 차원을 넘어서 한번 죽으면 모든 것이 끝나는 것으로 자신이 소프트를 구입해 자신과 일체화시키지 않으면 절대 게임이 불가능한, 또 자신이 한 행동은 되돌릴 수 없는 그런 조금은 납득되지 않는 새로운 게임을 보여줄 것이라고 한다.

또한 하드웨어 메이커인 SCE측에서는 보급대수가 1,000만대를 넘어선 이상 리더로서의 책임은 확실히 져야한다는 입장을 밝히고 있으며, 그 책임의 급선무로서 게임 소프트의 가격인하를 들고 있다. 우선 97년 한해동안 서서히 게임 소프트를 인하해, 연말쯤이면 음악 CD 정도의 가격 수준으로 적정선을 유지할 방침이라고 한다. 또한 97년 PS 타이틀에 있어서는 『파라파라파』와 같은 신선하고 실험적인 타이틀이나 여성 유저들에게 확실히 어필할 수 있는 참신한 감각의 뉴 장르를 개척해, 소프트 메이커로서도 영향력을 발휘할 수 있는 뜻깊은 97년 한해가 되도록 노력할 것이라고 덧붙였다.

Play Station

바이오 하자드 2

장르	호러 어드벤처	현지 발매일	97년 3월
제작사	캡콤	현지 가격	미정

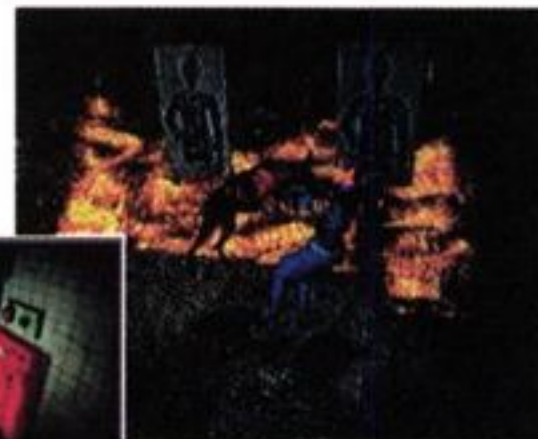
불타는 저택, 화염에 싸인 좀비가!

이번 『2』에서는 좀비들이 대거 출현하는데 불에 휩싸인 모습으로 엄습해 와 경악스러운 공포 상황을 연출한다. 더구나 좀비만이 아니라 어딘가의 건물내부에서부터 불길이 치솟아 오른다. 도대체 이 불은 어디에서 번져 나오는 것일까?

계속해서 배로 늘어나는 좀비는 여전히 증식을 계속하고 있지만 최악의 사태에서도 그나마 마을에는 몇명의 생존자가 확인되고 있다.

이번의 메인 스테이지가 되는 것은 라쿤 경찰청. 경찰청에 이제 막 부임한 신임경찰관 레온은 좀비의 소굴이 되어 버린 건물을 조사하기로 한다. 이미 전기도 들어오지 않는 경찰청에는 한기가 돌고 의시시하다.

이 건물의 규모는 꽤 넓을 것으로 예상되지만 현시점에서는 경찰서의 정확한 지도, 플로어 수 등은 알려져 있지 않다.

▶플레이어를 공격하기 위해 두 다리가 잘려 나가도 계속 공격해 온다

▲사격 훈련장에서까지 좀비견의 습격은 이어지고…

항목	점수
그래픽	8.8
참신함	8.5
난이도	8.9
소장가치	9

한편의 공포 영화를 보고 있는 듯한 착각에 빠지게 할 정도로 선명한 그래픽과 상당히 어려운 게임 진행으로 만만하게 볼 게임이 아닌 듯 싶다. 피를 무서워 하는 사람은 플레이하지 않는 편이 좋을 듯.

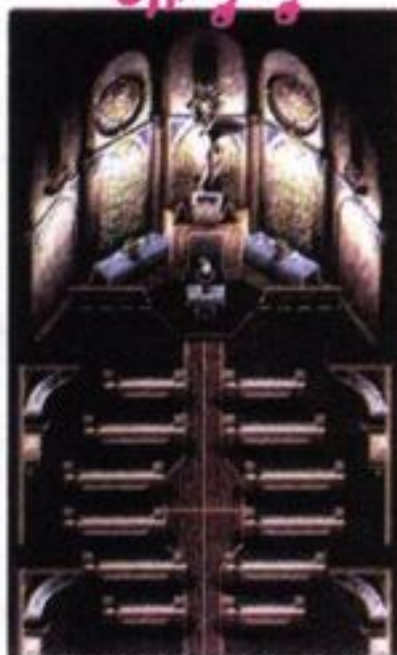
8.8

테일즈 오브 데스티니

장르	RPG	현지 발매일	미정
제작사	남코	현지 가격	미정

이 게임은 기존의 RPG 전투에서는 보지 못했던 거대한 비행용이 등장한다. 주인공 스탄이 밀항한 비행용 안에서 전투가 벌어지고 몬스터를 만나는 등 다수의 재미있는 이벤트가 펼쳐진다.

비행용 속에서 펼쳐지는 대전투

대성당

▲신비한 분위기를 자아내는 대성당. 이렇게 큰 장소에는 틀림없이 무언가 비밀이 감춰져 있기 마련

작은 오두막

◀눈이 내리는 산속, 깊은 곳에 있다

롤배븐

처음 등장하는 롤배븐은 산 기슭에 살고 있는 동물로 긴 머리에 감긴 몸은 물리공격을 완화하는 효과가 있다. 힘이 강하고 타격에 의한 공격을 특기로 한다.

▲긴 팔을 흔들면서 공격해 오는 롤배븐. 방패로 잘 가드해도 체력을 잃는다

토타스

▲거대한 거북으로 주로 해안가에 살고 있다. 딱딱한 등껍질에 맞지 않도록 주의할 것

스콜피온

▲사막에 서식. 강력한 독을 가지고 있는데다가 빠른 움직임으로 적을 혼란시킨다

스타피쉬

◀작은 사람 손같이 생긴 몬스터. 펀치와 킥은 강력하다

항목	점수
그래픽	7.8
참신함	7.0
난이도	8.5
소장가치	8.7

전작 슈퍼컴보이용에서 더욱 파워 업된 그래픽과 난이도로 한층 완성도 높은 게임성을 보여 줄 것으로 기대된다. 더구나 전작에 없었던 몬스터와 배경이 새롭게 설정되어 소장가치도 높이 평가된다.

7.95

전기종 발진 준비 완료!

마크로스 디지털 미션 VF-X

●장르	3D 슈팅	●현지 발매일	97년 2월
●제작사	반다이 비주얼	●현지 가격	6,800엔

발매일이 연기되고 잠시동안 팬들의 관심에서 벗어났던 마크로스 최신작이 몇달만에 놀라운 퀄리티를 자랑하는 그래픽으로 대변신을 거쳤다. 눈부시게 향상된 그래픽으로 더욱 다채로워진 미션 스테이지를 통해 디지털 미션의 매력을 검증해 보자

아름다운 그래픽과 박력 카메라 앵글의 절묘한 조화

이번 시리즈에서는 기체 외부 시점에서도 레이더를 설치해 적의 위치를 확인할 수 있게 되었다. 주요 변경 사항은 비주얼 부분으로 마이너 체인지를 통해 각 스테이지의 배경 그래픽이 대폭적으로 변경되었다. 물론 전작 역시 그래픽 부분의 평가는 좋은 편이였지만 신버전에서는 그 성능이 더욱 파워 업되었다. 좀더 자세한 설명을 덧붙이면 게임 중에 기체 외부 시점시에도 레이더가 표시되며, 시점은 콕 피트 시점과 기체 외부시점 중에 선택할 수 있다는 것이 제일 큰 변경 점이다.

가워크 형태시의 움직임을 주시하자!

전작에서는 탐색을 위한 레이더가 콕 피트 시점시에만 표시되었던 데에 반해 신 버전에서는 기체 외부 시점시에도 화면 좌측 하단부에 표시되도록 개선되었다. 이에 따라 조작시의 시점 인식이 쉬워졌으며 자기와 적의 위치 관계도 보다 쉬워졌다. 이외에도 발키리의 거동이 자세히 표현되며 특히 주목할 만한 것이 가워크 형태시의 움직임이다. 이동시에 받은 G에 의해 기체의 다리 부분이 개폐되며 기체 외부시점시에 기체를 이동시키면 각 방향으로 시점이 크게 줌 아웃된다.

전투시의 비주얼은 원작 애니메이션의 전투 신에 가깝도록 카메라 기술이 혁신되었으며 '파이로이드' 형태시의 공격 방법도 대폭적으로 변경되었다.

이번 시리즈에 등장하는 6기종의 발키리 중에는 마크로스 초대 VF-1타입에서 최신예기인 VF-22까지 등장한다.

AF-4G LIGHTNIG

VF-1 타입의 후계기(後繼機)로서 주로 우주 공간에서의 전투를 중시해 설계된 기종. 직선에서의 속력과 가속력이 뛰어나다. 다만 우주공간에서의 기동성능을 중시했기 때문에 대기권 내에서의 기동성은 떨어진다. 종래의 기술에 젠트라디계의 테크놀로지가 투입되었기 때문에 VF-1과는 다른 인상을 준다.

VF-11B THUNDER BOLT

VF-1 이후, 다목적 전투기로서 개발된 기종. 현재 통합군의 주력기가 되고 있다. 조종성, 전투력 등 종합적으로 높은 성능을 발휘한다. 밸런스가 좋아 취급하기 쉽다. B형은 엔진 추진력을 향상시킨 기종. 이외에도 정찰형, 전자전형, 공격 증강형, 복좌(複座) 연습형 등 다수.

VF-17D NIGHT MARE

적에게 발견되기 힘든 스텔스성(stealth/레이더파에 반사되지 않는 도료로 가공된 항공기)을 중시한 전투 공격기 타입. 장갑이 두터운 지상 공격형 기체로 병기와 장갑, 대기권밖의 예비 프로페런트 탱크 등이 모두 내장되어 있다. 외부 추가 장비없이 풀 장비한 VF-11의 성능을 능가하는 만큼 기체는 대형화되어 중형 배트로이드로 분류된다.

레이더 설정

화면 좌측 아랫부분에 레이더가 추가되어 탐색시에 화면 교체가 수월해졌다

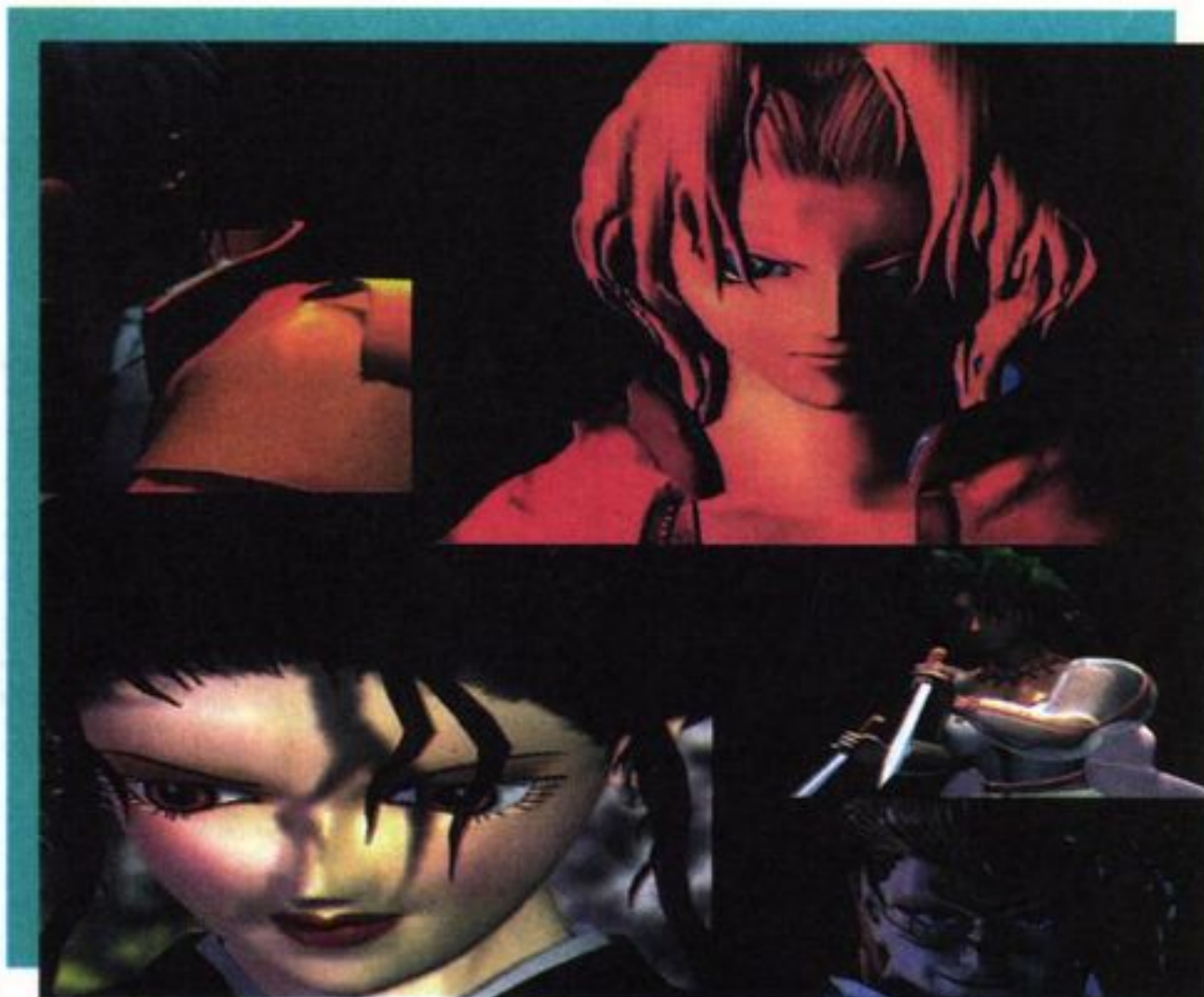
화려하고 스피디한 발키리의 움직이 원작에 더욱 가까워졌다

▼배트로이드 조준은 자동으로 락 온!

가워크의 움직임에 주목!!

항목	점수
그래픽	9
참신함	7
난이도	8
소장가치	8

8

많은 팬들을 확보하고 있는 인기 타이틀이기는 하지만 게임성에 있어서는 그만큼 기대에 부응하지 못했던 것도 사실이다. 하지만 이번 PS용은 화면 사진만 보아도 그래픽과 시스템 면에서 어느 정도 진화된 모습을 보여 줄지 쉽게 짐작할 수 있을 것이다.

전 14인의 플레이 캐릭터에게 적 캐릭터가 숨어있다

투신전3

●장 르	격투 액션	●현지 발매일	97년 12월 27일
●제작사	타카라	●현지 가격	5,800엔

완성버전을 통해 비밀의 존재인 적 캐릭터 14인이 전면공개됐다. 과연 플레이어 캐릭터 앞에 나타난 적 캐릭터들의 정체는 무엇일까? 현시점에서 공개된 화면사진과 프로필을 통해 '투신무투회'와 조직에 연루된 등장 캐릭터들의 복잡한 내막을 정리해 보았다.

새로운 조직을 둘러싼 장대한 캐릭터 열전

『3』에서는 10인에 4명의 신캐릭터가 추가되어 각각 같은 타입의 비밀 캐릭터가 등장해, 28人+ 알파가 투신전 3의 총 등장 인원이 된다.

이번 시리즈에서 포인트가 되는 것은 '조직'으로 신 캐릭터 전원이 여기에 모두 연루되어 있는 듯하다.

이번에 새롭게 공개되는 적 캐릭터 14인의 정체를 간단히 설명하면 플레이어 캐릭터의 리믹스 버전이라고 할 수 있다. 이들은 일정 캐릭터와 유사한 무기와 필살기를 사용한다. 하지만 아직까지 그들이 게임 중에 어떤 상황과 어떤 조건하에서 등장하게 될 지는 미지수이다.

TAU

LEON

◀가이와와 같이 거대한 검을 사용하며 날카로운 표침도 장비하고 있다

▲가는 실검(스피어)을 가졌지만 에이지와 같은 기술을 사용한다

SCHULTZ

◀카오스와 같이 큰 낫을 사용해 공격한다. 삐에로인지 악마인지…

투신무투회와 비밀의 조직

'투신무투회'에서 펼쳐진 비밀결사와의 사투. 암흑의 무투대회는 그것으로 결말이 난 것처럼 보였지만 그들 앞에 새로운 조직이 또다시 등장한다. 그 조직은 고대 종교를 신봉하는 집단으로 그들의 신은 생명의 원천인 피의 신(투신)이었다. 그 신은 뜨거운 전사들의 피를 원했고 고대부터 가장 원기왕성한 피를 가진 자들은 신을 위한 전투인 투신전에 참가해 온 것이다. 그리고 지금 그 새로운 싸움이 또 시작되었다.

플레이어 캐릭터의 back story

♥에이지

투신무투회의 패자가 된 주인공. 형을 쫓기 위한 것이 자신의 인생이 아니라는 것을 자각하고 새로운 인생을 개척할 것을 다짐하지만 조직의 마수에 걸려들어 또다시 전투에 몸을 던지게 된다.

♥카인

양녀 나르를 조직의 손에서 빼내 온 그는 과거의 원한을 갚아야 할 양부의 얼굴을 떠올린다. 카인의 실체를 알기 위해서는 그의 과거를 되짚어 가야 하는데 그 앞에는 거대한 조직의 그림자가 늘 함께 한다.

♥카오스

비밀결사의 간부였던 카오스는 이제 그 모든 영향력을 잃어버리고 가이아 말살의 사명 등, 의미 없는 일을 하며 지내고 있다. 강화인간이 될 때에는 자아를 잃어버리는 그는 새로운 전투에 가담하게 된다

♥가이아

배신자로 낙인찍힌 가이아는 숙적 우라누스의 야망을 박살내는 데에 성공한다. 하지만 투신대회가 조직의 좋은 먹이감이 되어버린 데에 책임을 통감하고 다시 전투에 참가하게 된다.

♥엘리스

비밀결사와의 싸움이 끝나고 평온한 하루하루를 보내던 엘리스는 가이아가 다시 대회에 참가하게 되면서 엘리스가 돌보아온 연극단 아이들이 조직의 위협을 받게 되고, 엘리스도 또다시 무서운 싸움에 휘말리게 된다.

♥나기사

여성스러운 이름 탓인지 이름을 부르면 화를 내는 일본 국제 경찰. 인터폴로서 활약했던 당시, 부하로 있던 트레이시가 그를 찾아 온다.

ZOLA

화려한 축제 의상을 입은 것이 특징. 소피아와 같이 채찍을 사용한다

ATAHUA

엘리스와 같이 리치는 그다지 길지 않지만 동작이 민첩한 것이 특징이다

BALGA

대형 방패를 갖은 것이 듀크와는 크게 다르지만 전신을 갑옷으로 감싸고 있는 점이 비슷하다

MISS TIL

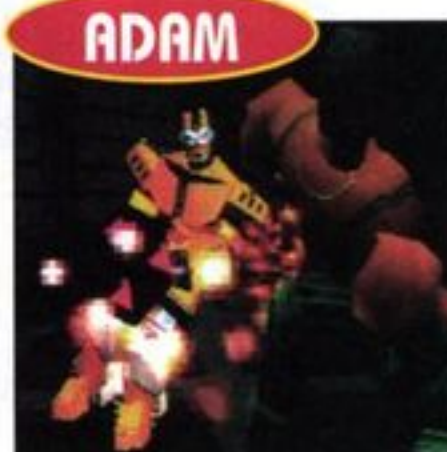
시즈쿠와 같이 리치가 긴 담뱃대를 무기로 사용한다

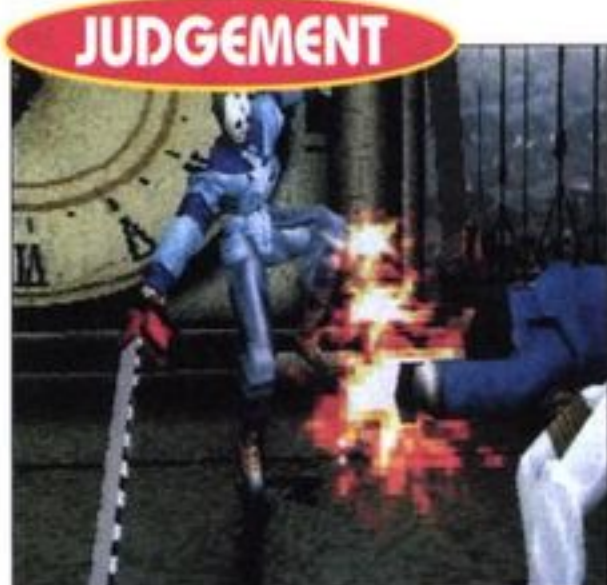
TEN COUNT

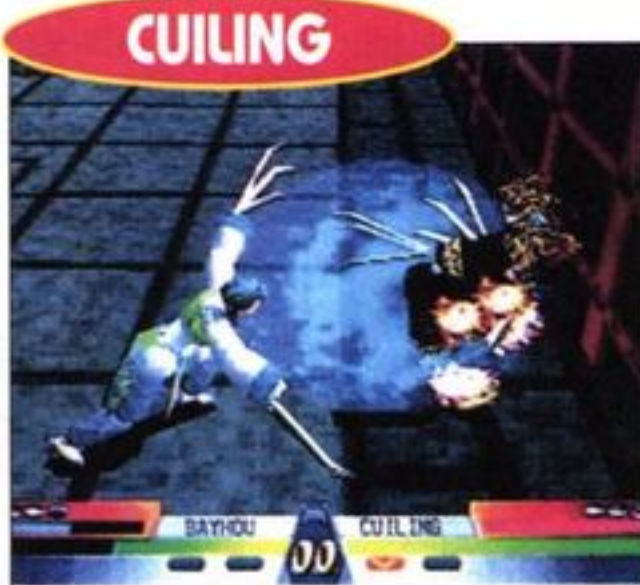
바람둥이처럼 흰색 모자와 슈츠를 입고 있는 텐 카운트는 카인과 같은 발차기 기술을 사용한다

BACHAEL

로보트의 모습을 한 바쉐일의 오른손에서는 장풍계 무기가 발사된다

ADAM

팔에 든 톤파가 트레이시 것보다 훨씬 크다

JUDGEMENT

데이빗과 같은 전기톱으로 싸우는 복면의 캐릭터. 칼로 베면 눈보라가 아닌 피보라를 볼 수 있다

CUILING

바이호와 같이 팔에 달린 쇠꼬챙이를 늘여 싸우며 필살기도 비슷하다

신 캐릭터

BAYHOU

국적이 곤륜(崑崙) 산맥이라는 것을 빼면 신장(身長)이나 격투 스타일 모두 비밀에 싸여있다. 호가 수행 중이던 산중에서 나와 그의 기술을 그대로 흉내내고 있다. 호와 바이호의 동작은 원숭이의 행동과 상당히 비슷하다. 아직 조직과 싸우는 이유는 아직 밝혀지지 않고 있다

에이지와 같이 서머솔트 킥을 사용하여 가벼운 몸동작이 그의 가장 큰 장점이다

VERMILINO

나기사와 같은 권총으로 상대를 공격한다. 탄환은 자동으로 보충

TOUJIN

마치 하늘의 문지기와 같은 풍채를 하고 있으며 몬도와 같이 창을 사용한다

- 그래픽 8
- 참신함 6
- 난이도 6
- 소장가치 7

6•75

격투 액션의 대작이라고는 하지만 높은 평가에 비해 유저층은 극히 미비한 편이다. 전작에 비해 필살기나 캐릭터 그래픽이 상당히 향상된 듯 보이지만 국내 유저들에게는 그다지 관심을 끌지는 못할 것같다.

♥시즈쿠

승부사에는 강하지만 정에 약한 여도박사. 어느날 부하가 데려온 상처입은 소년 데이빗을 돌보게 되면서 자신도 모르는 사이에 조직의 레이더 망에 걸리고 만다

♥데이빗

영국 국적을 가진 15세 소년 데이빗의 비극은 6살 생일날부터 시작된다. 화재로 인해 모든 가족을 잃게 된 그는 그날 이후 마음의 문을 닫게 된다. 조직이 그의 몸을 사용해 의식을 치룬 후부터 전기톱을 갖게 되었다.

♥소피아

'조직된 기억'. 치유될 수 없는 슬픔을 갖은 소피아는 탐정에게 조사를 의뢰한 동안 조직의 존재를 떠올리게 된다. 주술로 소피아의 인생을 바꿔논 조직의 목적은 과연 무엇일까?

♥몬도

고용주인 조직의 명령를 어기고 투신대회에 참가한 그에게 조직은 몬도의 일족에게 만행을 저지르게 되고, 이에 분노를 느낀 그는 비로서 자신의 의지로 싸움에 나가게 된다.

♥랑그

가이아의 과거와 연루된 랑그는 조직의 계획을 소피아에게 전해듣게 된다. 당연 랑그는 가이아와 엘리스에게 비밀로 하고 조직과 싸움을 시작한다.

♥트레이시

개인적인 원한과는 상관없이 비밀결사를 파멸시킨 그녀지만 상사에게 칭찬듣지 못하고 변함없이 문제아로 취급된다. 그런 그녀에게 돌연 일본행이라는 뜻밖의 명령이 떨어지는데…

♥듀크

투신무투회에 숨겨진 음모를 파헤치려다 사랑하는 사람을 잃어버린 후, 란바트가와 인연이 있는 일족의 후예이자 조직의 일원인 바르가에게 습격을 당하게 된다.

10人 전사의 완벽 필살 리스트

소울 에지

장 르	격투 액션	현지 발매일	96년 12월 20일
제작사	남코	현지 가격	5,800엔

국내 아케이드 유저들에게는 그다지 호평을 받지 못한 작품이었지만 이번 PS용은 「시스템11」에 의해 가정용 타이틀로서의 완벽 이식은 물론 간편해진 중간 보스 선택이나 새로운 모드의 등장으로 격투 매니어들의 관심을 집중시키고 있다.

PS용 완전 오리지널 「에지 마스터 모드」 추가

PS용 「에지 마스터 모드」는 아케이드용의 엔딩과 같이 한편의 소설을 읽는 듯한 감각으로 페이지를 넘기면서 스토리를 파악할 수 있게 하는 모드이다. 플레이어는 「BOOK」 커맨드로 페이지를 넘겨가면서 스토리를 읽어 나가게 되는데, 때에 따라서는 무대가 변하기도 하거나 세계 도처로 이동하기도 한다. 이동은 화면 맵 상에서 「MOVE」 커맨드로 실행하며 이에 따라 새로운 이야기가 추가되기도 한다. 적이 등장하는 장면도 플레이어에 따라서 달라지며 전투신역시 플레이어에 의해 스토리가 바뀔 수도 있으며, 정해진 조건(적을 쓰려뜨리라는 것이나 일정 시간 동안 공격을 피하라는 조금 이색적인 조건까지 있다)을 기본적으로 클리어하지 않으면 안된다. 이밖에 스토리 도중에서 새로운 무기를 입수하게 되는데, 입수한 무기는 게임의 모든 모드에서 사용할 수 있게 된다.

커맨드	공격타입
B, B	중, 중
B, B, A	중, 중, 상
B, B, A, ↓, A	중, 중, 상, 하
B, B, A, B	중, 중, 상, 중
↓, B	특수 중단
↓, K	하
K,B	하, 중
일어서는 도중 A	특수 중단
일어서는 도중 A, ↓, A	특수 중단, 하
일어서는 도중 A, B	특수 중단, 중
일어서는 도중 B	특수 중단
일어서는 도중 K	중
A+B	중, 중
→, ➡, A + B	중
↓, ↘, →,	특수이동
↓, ↘, →, A	특수중단
↓, ↘, →, A, ↓,A	특수중단, 하
↓, ↘, →, A, B	특수중단, 중
↓, ↘, →, B	특수중단
↓, ↘, →, K	중

커맨드	공격타입
달려서 K	하
A+G	던지기
B+G	던지기
배후에서 A+G	던지기
←, A+G	되받아 던지기
←, A+G	되받아 던지기
↘, B	다운 공격
→, ↘, ↓, ↙, ←, B	가드불능

C·E

A+B+K, ←, ↙, ↓, ↘, →, B+K (三途의 渡)	중단
A+B+K, ←, ↙, ↓, ↘, →, A+K (黃泉의 連)	중단

미츠루기

커맨드	공격 타입	비고
A,A,B	상,상,중	
A,↓,A	상,하	
↓,A	하	
B,B,B	중,중,하	
B,B,K	중,중,상	
↓,B	특수중단	
↙,B,←,B	중,던지기	*1
↘,K,K,B	중,하,중	
↓,K	하	
→,→,K	상	
일어서는 도중 A	특수중단	
일어서는 도중 A,A	특수중단,하	
일어서는 도중 K	중	*2
→,➡,A+B	중	*3
↘,K,K,K,K	다운공격	*4
↓,↘,→,B	가드불능	

C·E

A+B+K,→,↓,↘B+K(슈튜름언그리프) 중단

*1 스라스트 히트 중
*2 2발 히트
*3 다운 중인 상대에도 히트
*4 다운 중의 상대에 한해서만

지크프리트

커맨드	공격 타입	비고
A,A,↓,K	상,상,하	
→,A,B	상,중	
B,A,↓,K	중,상,하	
↓,B	특수중단	
K,K,K	상,상,상	
↓,↘,→,	특수이동	
일어나는 도중 B,B	특수중단,중	*1
A+K	특수중단	*2
B+K	중	*3
→,➡,A+B	특수이동	
등뒤에서 A+G or B+G	던지기	
↓,↙,←,B+G	던지기	
←,A+G	되받아 던지기	*4
←,A+G	되받아 던지기	*4
↘,K	다운공격	*5
→,↘,↓,↙,←,B	가드불능	

C·E

A+B+K,↓,↑,B+K(봉미백귀단) 중단

*1 다운 중의 상대에도 히트
*2 2회 히트
*3 상대에게 등을 보인 상태
*4 특정 킥 공격에 한해서만
*5 상대가 다운 중일 때만

타키

커맨드	공격 타입
A,A, ↓, K,B	상,상,하,중
→,A,A,A	상,상,상
→,A,A, ↓, A	상,상,하
→,A,A,K	상,상,상
→,A,A, ↓, K,B	상,상,하,중
→, A,B	상,중
→, A,B,K	상,중,상
↘,A	중
↓,A	하
↓,↙,←	특수이동
↓,↙,←,B	중
↓,↙,←,B, ←,B	중,상
일어서는 도중 A	특수 중단
일어서는 도중 B	특수 중단
일어서는 도중 K	중
달려서 K	하
A+B	중,중
A+G	던지기
B+G	던지기
등뒤에서 A+G	던지기
←,A+G	되받아 던지기
↘,K	다운 공격
↙,B+K	가드 불능

C·E 절초(絶招)
A+B+K, →, ➡, A+B　중

리롱

커맨드	공격 타입	비고
B, ↓, A+B	중, 중	*1
→,➡,K	중	
→,➡,K,K	중,중	
→,➡,K,K,K	중,중,중	
일어서는 도중 중단 A	중	
일어서는 도중 중단 B	특수중단	
일어서는 도중 중단 K	중	
달려서 K	하	
A+B	중	*2
A+B,→,A	중,상	
A+B,→,A, B	중,상,중	
A+B,A+B	중,중	*3
↑,A+B	중	
B+K	중	
↗,B+K	중	*2
A+G	던지기	
B+G	던지기	
등뒤에서 A+G	던지기	
↘,K	다운 공거	*4
↗,A+B	가드불능	

C·E
A+B+K,←,←,A+B　중
(성식옥의연탄의)

*1 다운중의 상대에게도 히트
*2 3회 히트
*3 6회 히트
*4 상대가 다운 중일 때만

성미나

커맨드	공격 타입	비고
A,A,A	상,상,하	
→,➡,A	중	
→,➡,A,B	중,중	*1
↓,B	특수중단	
일어서는 도중 A	특수중단	
일어서는 도중 B	중	
일어서는 도중 K	하	
달리면서 K	하	
⬇A, B	하,중	
A+G	던지기	
등뒤에서 A+G	던지기	
↓,↙,←,B+G	던지기	
↘,A+G	던지기	
↑,K	다운공격	*2
↓,↘,→, B+K	가드공격	

C·E
A+B+K,→,↘,↓,↙,←,A+G
(그란드 슬램볼테스)　중
A+B+K,→,↘,↓,↙,←,B+G
(선라이즈 볼테스)　중

*1 2발째는 다운 중의 상대에 히트
*2 다운 중의 상대에 대해서만

락

커맨드	공격 타입	비고
A,A,A,K	상,상,상,중	
B,B,B	중,중,중	
B,B,↓,A	중,중,하	
K,K,↓,K	상,중,하	
K,K,↓,K,→,K	상,중(하 캔슬),중	
↗,K,A	중, 하	
↓,↘,→,	특수이동	
일어서는 도중A	특수중단	
일어서는 도중B	특수중단	
웅크리고 전진하면서 A	하	
웅크리고 전진하면서 B	하	
←,A+G (엘젤 페니쉬먼트)	되받아 던지기	*1
←,A+G(엔젤 저지먼트)	되받아 던지기	*1
←,A+G (엔젤 즈리프라이젤)	되받아 던지기	*2
←,A+G (엔젤 레퀴엠)	되받아 던지기	*2
↘,B,B,B,B (나스티 인페일)	다운 공격	*3
←,←,←,A,B (고투 해븐)	가드불능	

C·E
A+B+K, A+G(프리티스 포티어스)　중　A+B+K
B+G(프리티스 아네모스)　중

*1 상대의 특정 무기 공격에 한해
*2상대의 특정 킥 공격에 한해
*3 상대가 다운 중일 때에 한해

소피티아

커맨드	공격 타입	비고
↘,A,A,B	하,상,중	
B,B,A,↓,A	중,중,상,하	
B,B,A,B	중,중,상,중	
↓,B	특수중단	
↓,↘,→	특수이동	
↓,↘,→,A	특수중단	
↓,↘,→,A,B	특수중단, 중	
↓,↘,→,B	특수중단	
↓,↘,→,K	중	*1
일어서는 도중 A	특수중단	
일어서는 도중 A,B	특수중단, 중	
일어서는 도중 B	특수중단	
일어서는 도중 K	중	*1
↘,K	다운공격	*2
←,B+K	가드불능	

C·E
A+B+K,←,↙,↓,↘,→,A+B
(황식구국담무격)　중
A+B+K,←,↙,↓,↘,→,B+K
(황식정의벽역잠)　중

*1 2발 히트
*2 상대가 다운 중일 때에만

황성경

커맨드	공격 타입	비고
A,B,A	상,중,중	
A,↓,B	(상 캔슬), 하	
↓,A,A,A,K	하,하,하,상	
B,B,B,B,B	중,중,중,중,중	*1
↓,A+B	하	
A+K	상,상	*2
A+G	하	*3
A+G,↑,B	하, 던지기	*4
웅크리고 전진하면서 A+B	상	
↓,A+B	하	*3
달리면서 A	하	
달리면서 K	하	
A+G	던지기	
B+G	던지기	
등뒤에서 A+G	던지기	
↓,↘,→,B+G	던지기	
A,A,A	다운공격	*5
↓,↙,←	특수이동	
↓,↘,→,A	가드불능	

C·E
A+B+K,↓,↑,A+B(기어 오브 매드네스)　중

*1 3번째 이하는 카운트 히트시에만
*2 2회 히트　*3 상대에게 등을 보이는 경우
*4 로링 그레이지 히트 중
*5 상대가 다운 중일 때

볼드

커맨드	공격 타입	비고
A,A,↓,A	상,상,하	
B,B,↓,A	중,중,하	
↓,B	특수중단	
↓K	하	
←,K	상	
↙,K	하	
→,→,K	중	
일어서는 도중에 A	특수중단	
일어서는 도중에 B	특수중단	
일어서는 도중에 K	중	
A+B	중,중	*1
B+K	중	*2
→,➡,B	중,중	*1
→,↓,↘,B	중	*3
↘,A+B	다운공격	*4
↙,A+B	가드불능	

C·E　중
A+B+K,→,↓,↘,A+K(라퍼거 트루나이드)

*1 2번 히트
*2 다운 중의 상대에도 히트
*3 3회 히트, G버튼으로 캔슬 불능
*4 상대가 다운 중일 때만

세르반테스

숨겨진 비법

신 캐릭터 고르기

소울 에지에는 상당히 많은 숨겨진 캐릭터가 있는데, 현재 밝혀진 성미나의 아버지 성한명을 고르는 방법은, 우선 전 캐릭터의 엔딩을 보는 것.(전 캐릭터의 엔딩을 모두 보면 소울 에지를 고를 수 있다.) 엔딩을 다 보았을경우에는 옵션으로 들어가 CPU의 무기를 스페셜로 선택한 후 마스터 모드로 들어가자. 그리고 그 다음 성미나를 선택해서 궁극의 무기를 찾는다. 궁극의 무기를 찾는 것에 성공했을 경우, 아케이드 모드에서 궁극의 무기를 지닌 성미나를 선택해 엔딩을 본 후, 캐릭터 선택화면으로 가면 성한명을 고를 수 있다. 마스터모드에서 지크프리드를 선택해서 지크의 궁극의 무기인 소울 에지를 찾으면 소울 에지에 동화되어 악마처럼 변해버린 지크프리드를 얻을 수 있다.

그래픽 8
참신함 6
난이도 7
소장가치 6

이식 완성도도 우수한 편이며 그래픽이나 무비 선도 동사의 철권 2에 크게 뒤떨어지지는 않는다. 하지만 국내 유저들이 무기를 이용한 격투 액션을 그다지 선호하지 않는다는 점과 앞서 출시된 아케이드용의 부진에 영향을 받아 국내 구매율은 저조할 것으로 예상된다.

7·25

도끼부인도 손 든 무식녀 PS에 난동중!

툼 레이더

TOMB RAIDERS

●장 르	어드벤처	●현지 발매일	97년 2월 14일
●제작사	빅터	●현지 가격	5,800엔

마음껏 유적 안을 탐색하며 습격해오는 짐승들과 전투를 벌이고, 트릭을 간파하여 숨겨진 보물을 입수하면서 고도의 자유도를 만끽하는 진정한 어드벤처의 세계. 전 유럽의 게이머들을 놀라게 한 신비의 AVG 툼 레이더 가 그 여세를 몰고 아시아권에 폭풍 전야를 예고하고 있다.

허리우드 무비 감각으로 탄생된 VIRTUAL ATHLETIC

영화 '인디아나 존스'에서 존스 교수와 같이 고대의 보물이 잠든 던전을 모험하고 싶다는 현실 불가능한 꿈을 시원하게 해결해 주는 툼 레이더. 하지만 이번에는 영화에서처럼 나이든 아저씨가 아닌 젊고 탄력있는 여성을 조작한다는 점에서 더욱 가슴 설렌다. 헤엄치거나 달리고, 기어오르고 총을 이용하면서 종래의 게임 캐릭터와 같이 제한된 움직임이 아닌 현실적으로 우리들 스스로의 몸을 움직이듯이 히로인의 액션을 연출하는 것이다.

신비의 대륙이 레이라를 부른다

놀라운 것은 액션만이 아니다. 3D 탐색의 경우에는 상당한 화질의 무비를 감상할 수 있으며 무비로 인해 스토리를 소개받을 수도 있다. 70년 2월 14일 태어난 레이라 크로프트는 유적의 딸로서 태어나지만 어떠한 조난을 계기로 탐험가의 길로 들어서게 된다. 그리고 유명인이 된 그녀에게 어느날 의료 연구소 기업인 오너 나트라에게서 잉카의 유적에 잠든 미지의 힘이 깃든 보물을 찾아달라는 의뢰를 받게 된다.

TO MYSTIC CONTINENT

경이적인 그래픽으로 묘사된 유적 내부 자유도가 어느정도로 높은지는 화면사진으로도 충분히 짐작할 수 있을 것 같다

동양인 미스 레이라와 3인조 악당

『TR』는 영국의 코어 디자인사가 개발해 구미에서 해외용이 먼저 발매된 타이틀이다. 때문에 히로인 미스 레이라는 이목구미가 큼지막하고 시원스러운 서구 미인의 모습을 하고 있다. 여기에 소개된 것은 무비 사진이지만 폴리곤 얼굴역시 그 분위기는 그대로 표출된다. 때문에 이번 일본판에서는 서양인 레이라가 동양인으로 획기적인 변신을 보여주어 상당히 아담한 스타일로 바뀌었다. 때문에 취양에 따라 레이라의 모습을 선택해 보는 것도 색다른 재미를 느낄 수 있을 것 같다.

JAPAN 레이라

UK,USA

UK,USA

쟈크리느 나트라 나트라 테크놀로지사의 사장. 잉카에 잠든 보물을 찾아줄 것을 레이라에게 의뢰한다

피엘 프랑스 태생으로 장총을 소지하고 있으며 레이라와 함께 유적에 잠든 보물을 찾고 있다. 보기에는 중년으로 보이지만 실제 나이는 이팔청춘이라고 하는데…

라 센 텍사스 출생으로 나트라의 부하. 입모양은 상당히 용감해 보이지만 실제로는 상당한 겁쟁이로 사투리를 사용한다. 집요한 구석이 있는 최악의 남성

- 그래픽 9
- 참신함 8
- 난이도 9
- 소장가치 8

PC용으로 이미 그 진가를 인정받은 만큼 여러가지 면에서 안심하고 구입해도 좋을 것 같다. PC유저와 게임기 유저의 평가가 일치하지 않는 타이틀도 상당수 되지만 이번 툼 레이더만큼은 PS 유저들도 공감할 수 있는 참신한 어드벤처의 재미를 선사해 줄 것이다.

8•5

선라이즈의 인기 로보트 집결!

리얼 로보트 전선

●장 르	시뮬레이션 RPG	●현지 발매일	97년 3월
●제작사	반프레스토	●현지 가격	6,800엔

선라이즈의 인기 로보트가 시뮬레이션 RPG로 부활한다. 새로운 전장에 선 왕년의 전사들. 과연 어떤 흥미로운 대전이 또다시 펼쳐질 것인지, 박력적인 배틀 시스템과 오리지널 스토리의 매력을 살펴보자!

폴리곤으로 부활한 리얼의 로보트 혈전

이세계의 문명을 갖는 태고의 기계 '데브리케이터'. 혹성 울스는 이 고대 유산의 힘을 이용해 발전해 왔다. 그 중에서도 노던 브라이트 공화국은 주위가 대국으로 둘러싸여 언제나 전투에 휘말리는 운명에 놓이게 된다.

폴리곤에 의해 부활된 2대의 머신이 광활한 대지를 무대로 치혈한 전투를 펼쳐 2D에서는 표현할 수 없었던 부분은 재현하면서 보다 자유로운 카메라 기술을 실현하게 된 것이 바로 이번 로보트 대전이다.

이번『리얼 로보트 전선』은 2D였던 로보트를 폴리곤으로 재현한 것으로, 3D로 부활한 로보트들의 대전을 애니메이션에서는 볼 수 없었던 각도에서 즐길 수 있게 될 것이다.

▶폴리곤에 의해 부활된 2대의 머신이 광활한 대지를 무대로 치혈한 전투를 펼친다. 2D에서는 표현할 수 없었던 부분을 재현하면서 보다 자유로운 카메라 기술을 실현하게 된 것이 바로 이번 로보트 대전이다. 애니메이션과는 다른 흥분을 맛볼 수 있을 것이다

◀성전사 단바인의 주인공 쇼우 자머가 조종하는 빌바인이 기동전사 Z건담에 등장한 큐베레이를 대적하고 있다

등장하는 로보트는?

게임에는 선라이즈의 로보트들이 5종류의 애니메이션에서의 본연의 모습으로 등장한다. 등장 캐릭터들은 모두 주역급 머신들만은 아니다. 애니메이션에서는 그다지 활약하지 않았던 로보트도 등장한다.

- 기동전사 건담
- 기동전사 Z 건담
- 기동전사 엘가임
- 전투메카 더븐글
- 성전사 단바인

그래픽 8
참신함 5
난이도 6
소장가치 7

6•5

로보트대전 시리즈의 아류작이라 할 수 있는 이 작품은 게임 진행 방식역시 기존의 로보트 대전 시리즈와 크게 다르지 않을 것이다. 하지만 이 작품의 특징은 로보트대전과는 달리 전투가 3D 폴리곤으로 만들어진 로보트들에 의해 진행된다는 점이다. 얼마나 다양한 동작들과 참신한 전투 상황을 보여주는가에 따라 완성도가 평가될 것으로 보인다.

더 그레이트 배틀 VI

●장 르	액션	●현지 발매일	97년 2월 예정
●제작사	반프레스토	●현지 가격	5,800엔

가면 레이더, 울트라 맨, 건담 캐릭터가 대활약하는 인기 타이틀 최신작이 PS로 등장한다.

이번 시리즈의 특징은 그래픽에 CG 렌더링을 사용해 입체감을 증가시켜 시리즈 최고의 리얼한 세계관을 표출하고 있다는 점이다. 물론 게임 내용도 볼륨 업되었으며 각 스크롤 ACT 이외에 오리지널 메카에 슈팅, 대전 격투까지 배리에이션 풍부한 요소들이 가득하다는 것이 최대의 장점이 될 것이다.

슈팅의 요소에!

슈팅 화면에는 오리지널 메카 등장

액션의 요소는 물론!

화면 안쪽의 거리감이 묘사된 리얼한 액션 화면

적에 포위된 윙 건담 제로. 다양한 연출이 돋보인다

윙 건담 제로

울트라맨 파워드

가면 레이더 블랙 RX

3탄

PS 액션 리플레이 신 코드 리스트

♣ 에어 랜드 배틀 (Air Land Battle)

돈 무제한 (Infinite Money)	80143198	423F
	8014319A	000F

♣ 나홀로 집에 2 (Alone in the Dark 2)

체력 무제한 (Infinite Health)	8010E098	0032
총알 무제한 (Infinite Ammos)		
	80028764	0000
	80028766	0000

♣ 아크 더 래드 2 (Arc the Lad II)

돈 무제한 (Infinite Momeny)	800BD3EC	FFFF
주인공 레벨 업 (Level Up Main Character)		
	800BD94C	FFFF
금발 소녀 레벨 업 (Level Up Blonde girl)		
	800BDA50	FFFF
늑대 레벨 업 (Level Up Wolf)	800BE888	FFFF
파란머리 소년 업(Level Up Blue-haired boy)		
	800BDC58	FFFF

♣ 쿨 보더 (Cool Boarders)

Novice 코스

고난도 기술 1	80148600	03E8
고난도 기술 2	80148624	03E8
고난도 기술 3	80148648	03E8
고난도 기술 4	8014866C	03E8
고난도 기술 5	80148690	03E8
레이스 한바퀴만 돌기	801486E0	0000
	801486E4	0000
	801486E8	0000

Advanced 코스

고난도 기술 1	80186590	03E8
고난도 기술 2	801865B4	03E8
고난도 기술 3	801865D8	03E8
고난도 기술 4	801865FC	03E8
고난도 기술 5	80186620	03E8
레이스 한바퀴만 돌기 (Set Lap to Zero)		
	80186670	0000
	80148674	0000
	80148678	0000

EXPERT 코스

고난도 기술 1 (High Trick Mark 1)		
	8015E9E0	03E8
고난도 기술 2 (High Trick Mark 2)		
	8015EA04	03E8
고난도 기술 3 (High Trick Mark 3)		
	8015EA28	03E8
고난도 기술 4 (High Trick Mark 4)		
	8015EA4C	03E8
고난도 기술 5 (High Trick Mark 5)		
	8015EA70	03E8
레이스 한바퀴만 돌기 (Set Lap to Zero)		
	8015EAC0	0000
	8015EAC4	0000
	8015EAC8	0000

SPECIAL 코스

고난도 기술 1 (High Trick Mark 1)		
	80164390	03E8
고난도 기술 2 (High Trick Mark 2)		
	801643B4	03E8
고난도 기술 3 (High Trick Mark 3)		
	801643D8	03E8
고난도 기술 4 (High Trick Mark 4)		
	801643FC	03E8
고난도 기술 5 (High Trick Mark 5)		
	80164420	03E8
레이스 한바퀴만 돌기 (Set Lap to Zero)		
	80164370	0000
	80164374	0000
	80164378	0000

* 한번에 한 코스의 코드만이 적용가능하므로 주의하세요.

♣ O87 돈파치 (DONPACHI)

플레이어수 무제한 (* 주1)	80087884	0003
폭탄수 무제한 (* 주2)	800B7F1E	0007

* 주1 : 스테이지를 모두 클리어한 뒤에 반드시 액플의 스위치를 꺼야 한다.
* 주2 : 한 스테이지를 끝낼 때마다 액플의 스위치를 꺼야 한다.

♣ 건너즈 헤븐 (Gunner's Heaven)

히트포인트 무제한(Infinite Hit-Points)		
	D0010014	0000
	801E50CC	0068
폭탄 무제한 (Infinite Bombs)	D0010014	0000
	801E5124	0008
총기 화력 무제한 (Infinite Gun-power energy)		
	D0010014	0000
	801E5138	FFFF

♣ 히로인 드림 (Heroine Dream)

모두 999	800DC984	03E7
	800DC986	03E7
	800DC988	03E7
	800DC98A	03E7
	800DC98C	03E7
	800DC98E	03E7
	800DC990	03E7
	800DC992	03E7
	800DC994	03E7

♣ 남코 뮤지엄 4탄 (NAMCO Museum Vol. 4)

「Assault」

시간 고정	800222D0	0000
	800222D2	0000
탱크 무제한	80022198	0000
	8002219A	0000

「Genpei」

체력 무제한	8009E140	3200

「Ishtar」

GIL 체력 무제한	80042FA0	0000
	80042FA2	0000
	80059038	0000
	8005903A	0000
KAI 마법 무제한	80033D6C	0000
	80033D6E	0000
보호망 무제한	80042DB8	0000
	80042DBA	0000
시간 고정	80057398	0000
	8005739A	0000

「Ordyne」

아이템 무제한	8002867C	0000
	8002867E	0000
화력 무제한	8002C660	0000
	8002C662	0000
플레이어 수 무제한	80029468	0000
	8002946A	0000

♣ 페르소나 (Persona)

돈 무제한	801F2674	FFFF
주요 캐릭터 4명 레벨 업	8005D6EC	FFFF
	8005D7D8	FFFF
	8005D8C4	FFFF
	8005D9B0	FFFF

* 레벨, 돈이 어느정도 채워지면 액플을 꺼 놓는 것이 중요하다.

♣ 레이지 레이서 (Rage Racer)

상금 805306367eg.	801E371C	FFFF
	801E371E	2FFF
기회 무제한	801E396A	0003
항상 1등으로 골인하기	8009DEDC	0001

지난호 게임학 특강 역사 문제 당첨자

정답 : 바 → 라 → 나 → 다 → 마 → 가

액션 리플레이를 받으실 행운의 독자

• 설수환 / 대구 광역시 남구 대면 7동 2154-18

cheat codes for PS user!

전설의 오거 배틀

★아군끼리의 배틀 테스트!

아군 유니트끼리 싸워 보고 싶다는 생각을 해본 유저들을 위한 최고의 비법이 발견됐다. 우선 2P 콘트롤러의 L1, L2, R1, R2와 셀렉트 버튼을 누르면서 1P 콘트롤러의 스타트 버튼을 누르면 아군끼리의 배틀을 즐길 수 있는 모드가 나타난다. 다만 한번 이 모드에 들어가면 리셋을 하든지 전원을 끄지 않는 한 통상 게임 화면으로는 돌아갈 수 없다.
단, 유니트가 둘 이상이 되지 않으면 커맨드를 입력해도 단순한 배틀 테스트 모드밖에 되지 않는다.

L1, L2은 지형, R1, R2 버튼으로는 전투시각이 변한다

★맵이 빙글빙글 회전

지역 맵 상에서 셀렉트 버튼을 11번 누르면 레벨 업 때와 같은 효과음이 들린다. 또한 셀렉트 버튼을 누르면서 세모나 동그라미 등을 누르면 맵의 각도가 변하거나 회전한다.

커맨드 아이콘이 나와있지 않은 상태에서 셀렉트 버튼을

네모나 동그라미를 누르면 회전한다

아크 더 래드 II

★초코를 동료로!

초코를 동료로 하는 비법은 전작에서 초코를 동료로 한 데이터를 컨버트했는지의 여부에 따라 달라진다. 아크에서 초코를 동료로 하지 않았던지, 혹은 전작의 데이터를 전환하지 않고 게임을 시작한 경우에는 하나의 조건이 더 추가된다. 그 조건은 아라라토스의 50층 던전에 들어가 지하 50층에 있는 초코와 대전해 승리하는 것이다. 만약 승리하면 던전을 빠져 나올 때까지 일시적으로 초코가 동료가 되어 주는데, 지상으로 돌아오면 다시 사라져 버린다. 이후에 크레니어 섬에 가면 「時間の森/시간의 숲」이 나타나는데 여기에서부터는 앞의 방법과 일치한다. 초코는 시간의 숲에 있는데 이 안은 끝없는 미로로 되어 있다. 이 때 가르아노를 쓰러뜨린 후 10회 이상 시간의 숲으로 가서 초코의 덫에 걸려 보자. 그러면 초코가 마을까지 따라온다. 그후 초코의 집에 머물고 다음날 이야기를 들으면서 숲을 빠져나오면 초코가 동료가 되고 파티와 행동을 같이 하게 된다.

초코를 찾아라

레이지 레이서

★백 미러 없애기

드라이버 시점일 때(차가 안보이는 상태) 포즈를 건 뒤, 세모 버튼과 L1을 누르면 OK! 다시 나타나게 하고 싶을 땐, 세모 버튼과 R1을 누르면 된다.

★미러 코스 만들기

경주가 시작되기 전에 각 등수의 상금을 보여주는 화면이 있는데, 이곳에 서부터 패드의 L1 + R1 + START + SELECT를 함께 누르고 있으면 오른쪽에서 나와야 할 레이싱 걸이 왼쪽에서 등장한다. 이 미러 코스는 완전히 좌우가 뒤바뀐 형태로 유리하게 사용될 때가 있다.

★배경 음악을 바꾸자!

레이싱 걸이 나올 때, 포즈를 걸고 PS의 뚜껑을 열어 듣고 싶은 음악 시디를 넣은 뒤, 포즈를 풀면 된다. 주의할 점은 레이스가 끝나고 리플레이 화면이 나오기 전에 다시 포즈를 걸어 원래의 시디를 넣어 두어야 한다는 것.

와이프 아웃 XL

★숨은 코스, 머신, 코스 선택법

지난호에 소개한 비법과는 달리 이번에는 반드시 우승을 하지 않아도 간단한 커맨드 입력으로 숨은 코스를 출현시키는 비법이다. 우선 타이틀 화면 후에 레이스 타입, 머신, 클래스, 코스 선택을 할 수 있는 메뉴 화면이 되는데 이 중에서 어느 곳이든 상관없이 L1, R1 버튼과 셀렉트 버튼을 누르면서 세모 3번 동그라미 3번을 입력하면 클래스 선택 부분에 숨은 클래스인 「PHEAPOM」이 출현한다. 또한 L1, R1, 셀렉트 버튼을 누르면서 네모, 동그라미, 세모, 동그라미, 네모를 입력하면 이번에는 숨은 코스인 「VOSTOK」와 「SPILSKINANKE」를 포함한 모든 코스를 자유롭게 선택할 수 있게 된다.
마지막으로 피라너의 출현 커맨드는 위와 같은 방법으로 L1, R1, 셀렉트 버튼을 누르면서 엑스버튼 4번, 동그라미, 세모, 네모를 입력하면 머신 선택 화면에서 숨겨진 머신 '피라너'가 등장한다. 이 머신은 아이템을 사용할 수 없다는 단점이 있지만 위협적인 스피드를 자랑하는 최고의 머신이다.

이 메뉴 화면에서

오버드 포스

★선장이 최강이 되는 포인트!

선장의 이름을 'すごくえらいひと'라고 입력한 후 게임을 시작하면 어느샌가 이름이 'へんしん'으로 변해 선장의 레벨이 99로 올라갈 것이다.

선장의 이름은 '위대한 사람'이라고 입력

벨트로거 9

★난이도 설정 비법

타이틀 화면에서 방향키 右上과 엑스 버튼, 네모 버튼을 누르면서 스타트 버튼을 누르면 난이도가 낮은 치킨 모드가 되며 L1, R1, L2, R2를 네모, 엑스, 세모, 동그라미 버튼과 동시에 누르면 난이도가 높은 하드 모드가 된다.

초보자에게는 반가운 모드!

스타 글래디 에이터

★대두 & 소두 모드

우선 머리와 다리가 커지는 대두 모드는 右, 스타트, 동그라미, 네모를 플레이어 셀렉트 핸디케이프 설정 후, 로드에서 게임이 시작될 때까지 계속 누르면 머리와 다리가 거대화되어 3등신 캐릭터가 된다.
반대로 머리와 다리가 작은 소두 모드를 즐기기 위해서는 로드에서 게임이 시작될 때까지 방향키 左, 스타트, 동그라미, 네모를 계속 누른다. 단, 이 두가지 모드는 1라운드에만 유효하기 때문에 2라운드가 시작되기 전에 위 커맨드를 입력하지 않으면 원상태로 돌아간다.

대두모드

★젤킨의 숨은 기술

젤킨의 FINAL 기술을 쓰고 난 후 공중에서 떨어지기 전에 대시(右, 右)를 입력하면 발에서 빨간 빛이 생기면서 얼마동안 날아다니며 적을 공격할 수 있게 된다. A는 좌회전, B는 우회전, K는 상하 조절, G는 원상태로 되돌아 오게 한다.

●강형원 / 인천시 동구 송림 4동 8번지 15/3

독자 급단의 비법 응모!

PS 급단의 비법을 보내 주시는 독자분들께는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보낼곳
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민B/D2층 게임챔프
PS비법 담당자앞

롤플레잉

바스타드

●RPG ●세타
●12월 하순

수려한 용모를 자랑하는 다크 슈나이더가 활약하는 인기 만화를 모티브로 한 이 게임은 원작과는 전혀 다른 오리지널 스토리로 전개된다.

페다 2

●시뮬레이션 RPG
●아노망
●97년 2월

거대한 캐릭터끼리 격돌하는 체감 배틀 애니메이션. PS용만의 새로운 시스템이 가득하며 전투 화면도 대대적인 혁신을 보여준다.

레가시 오브 케인

●액션 RPG ●BMG 빅터
●97년 봄

흡혈귀가 주인공으로 등장하는 이색 액션 RPG. 미국 타이틀로 상당한 호평을 받은 바 있으며 시스템은 젤다의 전설과 유사하다.

슈팅

마이티 히트

●슈팅
●알트론
●97년 1월 예정

하이퍼 블래스터 대응 건슈팅으로 건을 사용해 여러가지 다양한 미니 게임을 즐길 수 있다.

디스럽터 DISRUPTOR

●액션 슈팅
●인터 플레이
●97년 봄

적당한 난이도 설정과 특수능력이 준비되어 있는 기대의 신작으로 그래픽에 있어서는 둠을 훨씬 능가한다.

타임 크라이시스

●3D 건 슈팅 ●남코
●97년 3월

버철캅을 능가하는 PS용 건 슈팅. 액션 페달이라는 독자적인 시스템을 채택하여 탁월한 액션성을 보여줄 것으로 기대된다.

헨리 엑스프로러즈

●건 슈팅 ●코나미
●97년 봄 예정

3인 동시 플레이 가능한 건슈팅으로 모두 6개의 스테이지가 준비되어 각 스테이지마다 독자적인 몬스터들이 공포를 자아낸다.

액션

루팡 3세

●액션
●SSK
●97년 1월 10일

인기 애니메이션을 게임화한 루팡 3세는 영화에서 수년이 흐른 세계로 영화의 데이터 베이스로도 이용할 수 있는 소프트이다.

액션

파이팅 네트워크 링

●액션 ●나그자트
●97년 1월 하순

前田日明가 이끄는 레슬링 선수들이 실명으로 등장하는 이 게임은 조작이 간편해 격투 게임에 약한 사람도 안심하고 즐길 수 있다.

스팟, 허리우드에 가다!

●액션
●버진 인터랙티브
●97년 1월 10일

청량음료 세븐 업의 마스코트 캐릭터인 스팟이 허리우드 영화를 무대로 활약하는 코믹 액션 게임.

시뮬레이션

일발역전~갬블 킹 전설

●시뮬레이션
●플래닝 오피스 워더
●97년 1월 10일

경마, 경륜(자전거), 경정(배), 스롯 머신을 동시에 즐길 수 있다. 스토리 모드에 연애 시뮬레이션 요소가 가미된 최초의 연애 갬블 게임.

윙 오버

●시뮬레이션
●BACK IN 비디오
●97년 1월 10일

최신예 기체, F-18 호네트 등 모두 29 종의 전투기가 등장하는 3D 비행 슈팅 게임. 통신 케이블로 대전 플레이를 즐길 수 있다.

시티 브라보!

●시뮬레이션
●알트론
●97년 1월 10일

레저 시설을 운영하거나 건조물을 건축해 분양시키면서 도시를 발전시켜 나가는 경영 시뮬레이션으로 난이도 설정이 있다.

에베루주

●연애 육성 SLG
●타카라
●미정

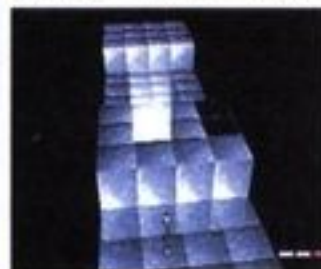
탁월한 과학과 마법이 공존하는 이세계(異世界) 워랜드를 무대로 소년기와 사춘기로 스토리가 분기되는 어드벤처색 짙은 육성 시뮬레이션.

퍼즐

푸루룽! 쉐이프 업 걸

●퍼즐
●J.WING
●97년 1월 12일

섹시 탈렌트 그룹 쉐이프 업 걸이 등장하는 퍼즐 게임. 게임 이외에도 특별한 비장의 무비가 가득하다.

I.Q~인텔리전트 큐브

●SCE
●퍼즐
●97년 1월 31일

사고와 반사 신경을 구사해 화면 전방에서 밀려오는 블록을 제거하는 퍼즐 게임. 최후에는 득점과 함께 플레이어의 아이 큐가 계산된다.

퍼즐

모우지야

●퍼즐
●버진 인터랙티브
●97년 1월 10일

위에서 떨어지는 동전을 조합해 점점 돈을 없애나가는 퍼즐 게임. 1000엔까지 연결하면 블록이 계속해서 사라진다.

스포츠

선프라스 익스트림 테니스

●스포츠
●버진 인터랙티브
●97년 1월 10일

모션 캡처에 의한 선수들의 움직임이 상당히 리얼하며 시합 전후에는 무비 화면이 흘러 게임의 몰입도가 상승한다.

NHL 파워 플레이 '96

●스포츠
●버진 인터랙티브
●12월 하순

아메리카 프로 하키인 NHL의 전 선수가 실명으로 등장. 최대 6명까지 동시 플레이를 즐길 수 있다.

트리플 플레이 베이스 볼

●스포츠
●BMG 빅터
●97년 1월 하순

메이저 리그의 열기와 흥분을 만끽할 수 있는 이 게임은 MLBPA 에서 지정한 공식 게임으로 야구 팬들에게 많은 기대를 모으고 있다.

슈퍼 라이브 스타디움

●스포츠
●어퀘스
●97년 1월 31일

오리지널 선수를 만들어 좋아하는 팀에 입단시키는 「에디트 모드」가 상당히 이색적인 '스퀘어-어퀘스' 최초의 스포츠 게임.

레이싱

레이싱 ROOVY

●레이싱
●세미 공업
●97년 1월 10일

통신 대전을 비롯해 4종류의 다양한 대전 모드를 즐길 수 있으며 코스는 정글이나 산악지대 등 독특한 것이 대부분이다.

기타장르

남코 뮤지엄 VOL.5

●버라이어티
●남코
●97년 봄

수록된 5개의 타이틀 중 『월큐레의 전설』과 『팩 매니어』, 『드래곤 스피리트』는 국내 오락실에서도 대히트를 기록한 타이틀이다.

크론즈 게이트

●초 3차원 미궁유희
●SCE
●97년 2월 예정

제작 발표가 있은 후 1년이 넘는 긴 제작기간에 걸쳐 4장으로 완성되는 九龍(구룡)의 문은 대용량의 무비와 독특한 세계관을 지닌 SCE의 야심작.

암으로 일본은 한국의 게임 역수출 막을 길 없다!

이이노 겐지의 눈을 통해 본 체험! 한국 게임 24

지난 12월 20일 『D의 식탁』, 『에너미 제로』 등 호러 어드벤처의 귀재인 '이이노 겐지'가 한국에 극비리에 입국했다. 그의 명작 『에너미 제로』의 한국 내 판매 동향과 게임 업계 인물을 집중 탐구하는 자서전적 서적의 출간, 국내 개발사들과의 기술적 교류의 추진 등이 이번 내한의 목적이었다. 챔프는 '이이노 겐지'가 내한한다는 정보를 미리 입수해 그와 함께 국내 PC 개발 업체인 『미리내 소프트웨어』, 『판타그램』과 용산 전자상가에 동행 취재를 감행했다.

이이노 겐지의 이번 한국 방문은 「와프」에서 얼마 전 발매된 『에너미 제로』의 한국 내 반응과 국내 개발사들과의 기술적인 교류 등을 추진하기 위해서인 것으로 알려졌다. 이번 방문에는 와프사의 CG디자이너 '수도 히데', 일본 유력 게임 종합지 일동, 「게임 저팬」 편집장 등이 동행했다. 또 이번 방문은 「AK인터내셔널」 대표의 주선으로 이루어졌다.

M2 발매일 아직 장담 못해요!

오전 10시 롯데 호텔에서 게임챔프 스탭진과 만난 이이노 일행은 이번에 발매된 『에너미 제로』와 다음 기획 타이틀인 『리얼 사운드』에 대해 국내 반응 등을 예측해 보았다. 또 아직 미 발매된 M2의 최근 소식에 대해 이이노 씨는 "현재로서는 발매일조차 불투명하다"고 말했다.

게임챔프를 보고 놀라는 이이노 씨와 수도 씨

「네크론」, 아니! 한국 개발 수준이 이렇게 높을 줄이야

서교동에 위치한 「미리내 소프트웨어」에 도착한 시간이 오전 11시. 이이노 씨는 미리내의 김경수 이사 등 스탭진들과 와프의 작품인 『D의 식탁』의 PC버전 『D』에 대한 국내 반응과 어드벤처 장르에 대해 서로 이야기를 나누었다. 이이노 씨는 미리내의 최신작 『지무신대전 네크론』에 큰 관심을 표명하며 독특한 동양적인 세계관과 새로운 맵 전개 시스템이 한국뿐 아니라 일본 게이머에게도 잘 통할 것이라고 전망했다.

한편 미리내의 관계자는 "국내 게임은 프로그래밍 능력은 수준급이지만 기획력이 떨어진다고 지적하면서 와프사에 기획적인 노하우를 배우고 싶다"고 이이노 씨에게 말했다.

미리내의 『지무신대전 네크론』을 유심히 살펴 보는 이이노

용산엔 8비트 PS도 있군요!

이이노 씨 일행이 한국의 「아키하바라」라고 불리는 용산 전자상가에 도착한 시간은 12시 40분. 이이노는 용산에서 자신의 작품인 『에너미 제로』가 거래되는 것을 보고 묘한 웃음을 지어 보였다. 또 한 매장에서 플레이 스테이션 모양을 한 8비트 게임기에 매우 흥미를 가지며 자신의 동료인 '수도'에게 구입을 권유했다. 그 자신은 대만산 액정 게임기를 하나 구입했다.

또 토요일이라서 일찍 하교한 학생들이 이이노 씨를 알아보고 사인을 받으러 몰려들자 이이노 씨는 매우 흡족한 표정으로 일일히 사인을 해 주는 모습을 보였다.

매장에서 일한다는 한 청년이 이이노 씨의 사인을 받고 있다

「에너미 제로」가 상영되는 모니터 앞에서 포즈를 취한 이이노

이이노 씨는 「놀이틀」이라는 PS형태를 한 8비트 게임기에 관심을 가졌다

전자월드 「어뮤즈21」 앞에서 아이스크림을 먹고 있는 '이이노'와 '수도' 씨

좋은 게임은 좋은 장비가 만드는 것이 아니라구요!

이이노 씨가 마지막으로 도착한 곳은 얼마 전 일본에 「지클런트」라는 액션 아케이드 게임을 수출했던 「판타그램」이었다. 판타그램과 와프는 최초에 4명의 인력으로 시작했던 것에 동질감을 느낀다고 말을 꺼낸 판타그램의 이길호 수석 프로그래머는 『D의 식탁』을 제작할 당시 고급 기종의 개발 툴을 썼는지에 대해 이이노에게 물었다. "SGI 인디고는 『D의 식탁』으로 돈을 벌어 구입한 것이고 그 전에는 「아미가」로만 제작된 것이었다"고 하자 판타그램의 개발 스탭들은 놀라움을 금치 못했다. 판타그램의 한 관계자가 "와프사가 발매한 게임이 히트하지 못한면 어떻게 할꺼냐"에 질문에 이이노는 "우리는 음악 밴드와 같다. 우리의 게임이 성공하지 못하면 언제나 해산이다"라고 말해 그들이 얼마나 비장한 각오로 개발에 임하는 지 알 수 있었다. 이이노 씨는 판타그램의 젊은 회사 분위기를 칭찬하면서 그들이 제작 중인 『포가튼 사가』에 대해 여러가지를 지적해 주었다. 이이노 씨는 판타그램이 일본에 수출한 「지클런트」를 방문 기념 선물로 받고 하루동안의 한국 게임 업계 시찰을 마쳤다.

판타그램 스탭진과 기념 촬영

96년 SS결산 및 전망

PS와의 차세대 선점 경쟁 치열했던 한해

1952년 「서비스 게임(service game)사」 설립으로 시작된 세가. 올해로 44년의 역사 속에 닌텐도와 함께 양대 산맥으로 군림하던 세가는 새턴의 경우 올 10월말 현재 일본내 판매대수 370만대를 돌파하였다. 꾸준히 정상의 반열에 서 있었지만 올해들어 약간 주춤거리는 느낌을 준 것도 사실이다. 하지만 「버파 3」의 발매로 아직 아케이드에서는 그 권위를 잃지 않고 있으며 그런 아케이드 히트작들이 컨버전되어 새턴의 명분을 지키고 있다.

올해 세가 새턴의 가장 큰 변화 중 하나는 새턴 소프트의 편의점 유통을 들 수 있다. 지난 11월 15일부터 본격적으로 시작된 편의점 유통은 데지큐브를 중심으로 한 그룹(세븐 일레븐, 패밀리 마트, 서클 K 등)과 로손 등 2개의 유통망에 의해서 판매되고 있으며 그 반응이 매우 좋다고 한다.

소프트적인 측면에서는 새턴 오리지널 소프트의 제작이 늘었다는 것을 들 수 있다. AM2의 「파이터즈 메가믹스」가 가장 대표적인 게임으로 작년에는 아케이드의 히트작 이식과 과거 슈퍼 알라딘보이의 명작들이 대거 이식되었다는 것과 비교하면 이러한 시도는 앞으로 새턴의 미래를 밝게하고 있다.

한편 국내에서는 삼성의 실질적 새턴 포기를 들 수 있으며 동시발매 소프트도 부진한 편이었으나 한글 컨버전 작업으로 그 명목을 유지한 정도이다.

96년을 뒤돌아 보며!

'96년 소프트웨어 발매상황

올해 출시된 새턴 타이틀은 12월 6일까지를 기준으로 총 281개이다. 12월 6일 이후에도 『에너미 제로』, 『샤이닝 더 홀리아크』, 『에어즈 어드벤처』, 『파이터즈 메가믹스』 같은 대작들이 많이 나왔고 12월의 경우 다른 달에 비해 소프트 출시량이 많다는 걸 감안해 보면 올해 출시된 SS 타이틀은 300개 이상이라는 것을 쉽게 알 수 있다.

그러면 올해 발매된 타이틀을 장르별로 알아보기로 하자. 물론 위에서와 같이 12월 6일을 기준으로 했다.

장 르	수량	대표작
격투 액션	18	버철 파이터 키즈, 파이팅 바이퍼즈
액션	23	전뇌전기 버철 온, 가디안 히어로즈
RPG	17	진 여신전생 데빌사마나, 랑그릿사3
시뮬레이션	28	두근두근 메모리얼 -포에버 위드 유
어드벤처	27	월화무환담, 사쿠라대전
슈 팅	40	건그리폰, 버철 캅2
스 포 츠	20	빅토리 골 월드와이드 에디션
퍼 즐	27	두근두근 메모리얼 대전 퍼즐구슬
레 이 싱	7	디스트럭션 더비
기 타	74	버철 파이터 포트레이트CG

'96년 국산 소프트웨어 발매상황

작년 11월 발매된 삼성새턴. 1년여의 세월이 지난 현재 적자의 누적으로 인해 사실 공식적인 발표는 없었지만 삼성 역시 거의 새턴을 포기한 상태이다. 결국 적자를 감수하고 판매한다고 해도 세가 새턴에 비해 저렴하지도 않으며 소프트웨어적인 면에서도 특별한 장점이 없기 때문에 이것은 처음부터 무리가 있었던 것이다.

하지만 소프트웨어의 측면에서는 미스트와 삼국지4 등 최초의 새턴 한글화 소프트가 발매되었다는 획기적인 사건도 있었고 그동안 차세대기는 무조건 불법이라는 의식을 깨고 적잖은 정식 유통 게임도 들어오게 되었다. 이런 분위기 속에서 청 컴퓨터그래픽스와 열림기획이 세가로부터 서드파티로 인정받아 각자 나름대로의 활동을 벌이기 시작했다. 비록 이들 업체가 아직 특별한 결과물을 내놓은 상태는 아니지만 청 컴퓨터그래픽스는 내년초 『신비의 세계 엘하자드』와 『알비트 오딧세이 외전』 등을 한글화는 물론 우리말 더빙까지하여 출시할 예정이고 열림은 우리나라의 PC 게임을 새턴 소프트로 발매할 계획을 가지고 있어 내년에는 보다 나아질 것이라는 예상을 하게 한다.

제 목	국내 유통	발 매 일
미스트	우영시스템	96년 4월
나이츠	하이콤	96년 7월
빅허트 베이스볼	동서게임채널	96년 8월
NBA 액션	동서게임채널	96년 8월
슬램 앤 잼' 96	BMG	96년 8월
삼국지4	비스코	96년 11월
전뇌전기 버철 온	하이콤	96년 12월

'96년 하드웨어 및 주변기기 발매상황

하드웨어 측면에서는 저가형 신형 새턴이 나왔다는 것이 가장 큰 이슈였으며 「코드리스 패드세트」는 무선으로 게임을 즐길 수 있다는 것으로 좋은 반응을 불러일으켰다. 그외에도 올해는 새턴으로 게임 이외의 것을 즐길 수 있는 주변기기들이 대거 발매되어 다용도 머신으로의 위용을 자랑했다. 예를들면 비록 일본어 워드프로세서이기는 하지만 「세가 새턴용 워드프로세서 세트」와 다용도로 사용되는 「세가 새턴 플로피디스크 드라이브」, 대전 게임은 물론 인터넷까지 즐길 수 있는 「세가 새턴 모뎀키트」 등이 발매되어 보다 다양한 소비자의 욕구를 충족시켜 주었다.

하드웨어

제 품 명	제작사	발매일	가 격
신형 세가 새턴	세가	3월 22일	20,000엔
신형 V 새턴	일본 빅터	6월 상순	오 픈

콘트롤 패드

제 품 명	제작사	발매일	가 격
코드리스 패드세트	세가	4월 19일	4,800엔
SS 프로 코맨더	오프텍	5월 10일	3,680엔
멀티 콘트롤러	세가	7월 5일	3,800엔
SBON 조이카드	허드슨	7월 19일	2,480엔
호리패드SS	호리전기	8월 2일	1,500엔

죠이스틱

제 품 명	제작사	발매일	가 격
신형 버철 스틱	세가	7월 26일	5,800엔
버철 스틱 프로	세가	7월 26일	24,800엔
파이터 스틱X 제로2	아스키	8월 9일	3,900엔

기타 입력기구

제 품 명	제작사	발매일	가 격
세가 새턴 키보드	세가	7월 27일	7,800엔
트윈 스틱	세가	11월 29일	5,800엔

기타 주변기기

제품명	제작사	발매일	가 격
SBON멀티 탭	허드슨	7월 19일	3,480엔
세가 새턴 플로피디스크 드라이브	세가	7월 27일	9,800엔
세가 새턴 모뎀키트	세가	7월 27일	14,800엔
세가 새턴 미디어 카드	세가	8월 22일	2,000엔
파워메모리 『사쿠라대전』 패키지	세가	11월 27일	5,800엔
확장 램 카트리지	세가	11월 8일	5,800엔
세가 새턴용 워드프로세서 세트	고에이	11월 22일	29,800엔

97년 국내 SS시장 새로운 업체 참여가 변수

삼성은 새턴을 선택한지 1년만에 그 손을 놓았다. 그러면 이제부터 국내에서 새턴을 리더할 사람은 과연 누가될 것인가? 또다시 무법시대로 돌아가는 것인가? 지난 1년동안의 성과라면 청 그래픽스와 비스코, 열림 등 이제야 새턴 소프트에 관심을 가진 기업들이 하나둘 생겼다는 것을 들 수 있다. 이런 상황에서 보호장벽이 되었던 삼성이 빠지고 정부도 이들 업체에 대한 지원이 없다면 결국 다시 암흑시대로 돌아갈 수밖에 없다. 그러므로 삼성이든 다른 업체든 공식적인 하드웨어 공급업체는 반드시 필요하며 이를 위해서는 일차적으로 정부의 「비디오 게임 억압책(?)」이 변경되어야 하는 것이다. 올해 정식 유통된 새턴 게임의 경우 보통 3,000에서 7,000 카피 수준이었다. 이는 불법거래(?)된 소프트가 더 많다는 가정 아래 생각해보면 이제 우리나라에서도 새턴 소프트가 5,000에서 많게는 만카피 이상이 유통된다는 것이다.

이는 PC 게임 소프트에 비해 결코 적은 수가 아니다. 다시 말해 정부의 시책이 바로서고 불법유통이 어느정도 근절된다면 한번 해볼만한 사업이 될정도로 시장이 형성되어 있다는 뜻이다. 결국 불평등한 시책으로 인해 불구가 되어버린 게임 시장을 올바로 세우는 것이 가장 시급한 문제이며 그렇게 된다면 보다 투명한 시장도 형성되고 하드웨어의 공급업체 뿐만 아니라 제 2, 제 3의 청 그래픽스와 열림 기업도 탄생하게 될 것이다.

97년 해외 SS 대전망

올해의 흐름을 살펴보면 내년에는 우선 새턴 오리지널 소프트가 대거 늘어날 것이라는 예상을 할 수 있다. 그동안 아케이드 히트작을 다수 제작하였던 세가의 AM2연이 새턴 오리지널 소프트를 계속 제작할 전망이며 PS에 맞서기 위해서도 오리지널 소프트는 반드시 활성화되어야 할 문제이다. 물론 아케이드 히트작의 이식은 계속된다. 대표적인 예로 『라스트 브롱크스』와 『버파3』, 『X-맨 VS 스트리트 파이터』의 이식이 공식적으로 발표되었다.

하지만 『파이터즈 메가믹스』를 보면 알 수 있듯이 가장 큰 문제는 그래픽이다. 모델3로 제작된 『버파3』의 화려한 그래픽을 과연 새턴으로 표현할 수 있을까? 물론 지금 상태에서의 대답은 아니다이다. 하지만 세가에서는 이를 위해 새로운 카트리지를 개발한다고 발표했다. 아직 자세한 정보는 없지만 모델3로 제작된 『버파3』의 새턴 이식을 위해 그래픽적인 측면을 보강하는 카트리지로 알려진 이 그래픽 장치는 새턴의 카트리지 포트에 삽입하여 사용될 예정이며 가격은 약 12만원선인 것으로 알려졌다. 물론 아직 시제품도 나오지 않은 상태에서 가격을 논하는 것은 무리지만 만약 이 가격으로 『버파3』에만 대응된다면 그다지 큰 뉴스도 아닐 것이다. 하지만 만약 이 그래픽 장치가 모델3에서 제작된 모든 새턴 이식 게임에 대응되고 나가서는 앞으로 나올 새턴 타이틀에 대응된다면 새턴은 내년을 계기로 새로운 국면을 맞이하게 되는 것이다. 그동안 PS와 비교해서 가장 큰 약점이었던 그래픽을 PS수준 이상으로 올려 놓을 수 있는 것이다. 그러므로 앞으로 보다 많은 아케이드 게임을 이식할 수 있으며 오리지널 소프트의 경우도 보다 환상적인 그래픽을 가지고 나오게 될 수 있을 것이다.

또한 소프트적인 측면에서 또하나의 새로운 경향은 멀티 플랫폼 타이틀이 대거 증가하였다는 것이다. 물론 대작 게임들의 경우는 아직도 세가나 플스 등 하나의 하드웨어에 한정 발매되는 경우가 많지만 그렇지 못한 경우에는 더많은 하드웨어로 발매하여 더많은 소프트를 팔 수 있다는 잇점을 충분히 살리고 있는 것이다. 물론 세가나 SCEI의 소프트가 다른 기종으로 발매될 리는 없다. 멀티 플랫폼을 발매하는 소프트 하우스들은 어느 쪽의 서드파티에도 속해있지 않은 「소프트뱅크」나 「SNK」, 「코나미」 등이며 특히 이런 멀티 플랫폼이 강세를 보이고 있는 것은 바로 미국 소프트 하우스들이다. 일본에 자사를 두고 있는 「어클레임」과 「빅터」, 「이미지니어」 등은 새턴과 플스 뿐만 아니라 N64 소프트도 발매할 예정이며 특히 『툼 레이더』와 같은 자사의 대작 PC 게임들은 반드시 비디오 게임으로 출시하고 있다. 이런 추세는 하드웨어의 특성을 없애는듯한 느낌을 주기도 하지만 SS유저나 PS유저들에게는 모두 더많은 게임을 즐길 수 있다는 장점이기도 하다.

하드웨어의 경우는 『파이터즈 메가믹스』 등의 연말 대작과 보조를 맞추어 연말연시에 100만대를 출하할 계획이며 내년 3월경이면 일본내 판매누계 500만대를 돌파할 예정이다. 그리고 「SS 대응 TV 전화시스템」을 내년 발매하여 올해와 같이 새턴을 이용해 게임만을 즐기는 것이 아니라 실생활에 응용할 수 있는 가전제품으로의 이미지를 구축할 전망이다. 물론 이것은 일본 내에 한정된 이야기라 조금은 아쉽지만 단순한 게임기로 출발한 새턴이 「워드프로세서」, 「인터넷」, 「MPEG 플레이어」, 「TV 전화」 등 다용도로 사용된다는 사실이 놀라울 뿐이다. 이렇게 올해 잠시 주춤거렸던 새턴은 내년을 계기로 새로운 도약을 펼치게 된다. 사실 게임사업에 경력이 짧은 소니가 게임계의 양대 산맥인 세가와 닌텐도를 물리칠 수 있었던 것은 세가와 닌텐도에 비해 월등한 자금력을 가지고 있다는 것 뿐이었다. 물론 이로 인해 이 양대 산맥이 주춤거리기는 했지만 내년을 기해 이들의 저력이 되살아나지 않을까 생각한다.

새턴 5개의 키워드로 알아보는 97년 대예상!

① AM2연이 열쇠를 쥐고 있다
② 인기 아케이드의 이식
③ 대작 RPG로 변화
④ 오리지널 작품의 제작
⑤ 멀티 미디어로의 진행

초인기의 아케이드 타이틀 「버철 파이터3」, 「X맨 VS 스트리트 파이터」, 「라스트 브롱크스/동경번외지」의 새턴 이식 등과 새턴 사상 최대 규모의 RPG 「그랜디아」등 96년에 제작 발표된 대작들이 발매되는 97년. 현재 밝혀지지 않은 대작들은 물론 히트작들의 속편과 유명 메이커들의 움직임을 진단해 본다.

1. AM2연이 열쇠를 쥐고 있다

현재 세가와 새턴을 이끌고 있다고 해도 과언이 아닌 AM2연의 스즈키 유는 버파3의 이식에 관해서 이렇게 말한다. "발매시기에 대해서는 확실히 말할 수는 없지만 96년에는 무리이며 97년에는 어떤 결과가 나올 것이다."

만약 97년 중에 발매된다면 새턴은 틀림없이 버파3를 위주로 전개될 것이다. 현재 개발 중인 작품만으로 구체적인 이야기를 할 수는 없지만 "복장이나 스테이지가 완벽하게 재현될 수는 없어도 게임성(기술의 타이밍이나 성능 부분)만은 떨어지지 않게 제작할 것이다."라며 중요한 부분은 결코 포기하지 않을 것이라고 한다.

확실히 아케이드용을 플레이해 본 사람에게 조작감각은 가장 중요한 것이다. "물론 기술은 모두 이식하고 싶으며 지형의 기복도 반드시 분명하게 표현하고 싶다. 기본적으로 새턴만으로 재현하는 것이 가장 좋지만 그렇지 못하다면 다른 방법을 강구 중이다." 한때는 무리라고 여겨지던 버파2도 거의 완벽하게 이식했던 AM2연이기 때문에 유저들의 기대도 크다. 하지만 과연 버파3가 새턴으로 어떻게 이식될지는 아직 아무도 모른다. 스즈키 유 자신도 다른 방법(?)을 강구 중이라고 했던 것처럼 그래픽에 관한 새로운 장치가 어쩌면 필수적이 되지 않을까 하는 생각이 든다.

버파3뿐만 아니라 모델3로 제작된 『스커드레이스』도 이식가능성이 높은 작품이며 현재 세가의 아케이드용 게임들이 모델2에서 모델3로 변화하는 과정이라고 생각된다. 그러므로 속편이 예상되는 『버철 스트라이커』나 『버철 캅』 등은 모델3로 만들어 질 것이다. 이렇게 된다면 SS로의 이식은 현재상태로는 곤란하다. 완벽한 이식을 기대할 수 없다면 유저들은 불안해 할 것이고 현재로는 AM2연의 기술력을 믿을 수밖에 없다. 결국 앞으로 AM2연은 더많은 아케이드용 게임을 제작할 것이고 이것은 결국 새턴으로 이식되는 구도가 될 전망이다.

2. 인기 아케이드의 이식

우선 내년에도 격투왕국 캡콤의 이식작들이 새턴을 빛내게 될 것이다. 아케이드용으로는 『스트리트 파이터3』와 『뱀파이어3』 등 대작들의 제작을 발표했으며 새턴으로도 『X-맨 VS 스트리트 파이터』의 이식을 발표하였다. 또한 박력 넘치는 로보트 격투 액션 『사이버 보츠』도 이식되어 발매될 예정이다. 이 『사이버 보츠』의 이식에 관해서는 현재 대부분의 캐릭터들이 움직일 수 있는 상태이며 앞으로 데모 신과 오리지널 요소를 추가하여 내년 봄이면 발매될 것이라고 한다.

이외에도 AM3연의 『맨크스TT』와 AM1연의 『스카이 타겟』 등 아케이드에서 이식될 새턴 게임은 실로 무궁무진하다. 새턴의 가장 강점이라고 할 수 있는 아케이드 이식작들은 앞으로도 계속될 것이다. 또한 AM분실(정식 명칭은 AM소프트 연구개발본부 분실)에는 『세가 랠리 챔피언쉽』을 개발한 담당자들이 모여 최근에는 『세가 투어링 카 챔피언쉽』을 개발 중에 있다고 한다. 물론 아케이드용을 위한 AM분실이지만 투어링 카에 관해서는 현재 새턴으로의 이식을 검토 중이라고 한다. 이렇게 알려져 있는 것뿐 아니라 아케이드에서 새턴으로의 이식은 계속될 것으로 보여진다.

3. 대작 RPG로 변화

97년 주류는 리얼타임 폴리곤 RPG가 될 것이다. 새턴 사상 최대의 RPG 대작이 될 『그랜디아』가 97년 봄에 발매된다. 일반적으로 SS에는 대작 RPG가 적다는 평가 속에도 『루나』라는 RPG 게임으로 실적을 올린 적인 있는 게임 아츠에서 만든다는 것만으로도 관심이 모아지고 있다. 현재 어떤 게임이 될 지는 게임 아츠의 담당자도 확언할 수 없는 상태이지만 『슈퍼마리오64』의 감각으로 즐길 수 있는 RPG가 되지 않을까 생각한다.

현재 RPG는 멈추는 그림의 RPG가 주류였지만 『그랜디아』는 리얼타임 폴리곤으로 표현된 필드 맵을 가지고 있다. 다시말해 어느방향으로든 바라볼 수 있는 풍경을 가지고 있다. 이렇게 기존의 RPG와는 전혀 다른 시스템을 가지고 있으며 SS만의 기능을 충분히 활용하여 다른 하드에서는 절대로 『그랜디아』와 같은 RPG는 기대할 수 없을 정도라고 한다. 기존의 『드래곤 퀘스트』 시대는 CG가 빈약하였기 때문에 플레이어 자신에게 거리의 분위기를 연상시키는 것이었지만 이제는 거리의 분위기를 직접 CG로 표현해야 할 필요성이 높아졌으며 앞으로 어떤 아이디어를 CG로 옮기는 가가 가장 중요한 과제가 될 것이다.

4. 오리지널 작품의 제작

97년 봄에는 영화 개봉과 맞춰 새턴의 『에반겔리온2』가 발매된다. 현재 애니메이션 부분의 제작이 끝난 상태이며 먼저 제작에 들어갔던 폴리곤 부분도 거의 완성된 상태라고 한다. 이외에도 97년에 발매될 새턴 오리지널 게임으로 『페이크 다운』과 『D-XHIRD』등이 있다. 특히 이들 새턴 오리지널 게임들은 기존의 게임과의 차별화에 노력하고 있다. 『D-XHIRD』는 기존의 격투 액션과 달리 벽과 천정을 이용한 공방이 가능하며 지상에서 벽으로, 벽에서 천정으로 점프하여 그곳에서 지상의 적에게 공격할 수도 있다고 한다. 이것만 들어도 기존의 평면적인 격투 액션에서 진화된 모습을 엿볼 수 있다. 이들 오리지널 게임 제작자들은 아케이드 이식작을 라이벌로 생각하여 그 이상되는 게임을 만들고자 노력할 것이다. 지명도 있는 아케이드 이식작들은 사실 이식된다는 사실만으로도 많은 관심을 가지게 할 수 있는데 반해 오리지널 게임은 그렇지 못하다는 것이 현실이다. 새턴 게임들이 보다 많은 유저들에게 인정을 받기 위해서는 우선 주목받을 수 있는 새턴 오리지널 게임의 제작이 더욱 활성화되어야 한다.

5. 멀티 미디어로의 진행

비록 일본의 이야기가 되겠지만 「X-BAND」 대응 작들이 꾸준히 발표됨으로 점차로 유저도 증가하고 있는 추세이다. 현재 『버철 온』과 『데이토나 USA - 서키트 에디션』 등이 발매될 예정이며 97년 봄이나 여름부터는 네트워크 RPG도 시작할 예정이라고 한다. 또한 97년에는 새턴 모뎀의 보급도 50만대를 넘어설 전망이어서 새턴을 이용한 통신 게임은 점차 증자될 전망이다. 우리나라에서도 공식적인 공급업체가 선정되어 「X-BAND」나 새턴 모뎀을 활용할 수 있는 기회가 생긴다면 새턴 유저들에게 보다 다양한 즐거움을 줄 수 있을 것이다.

AM2연이 제창하는 신 장르 DDM

"AM2연은 외주를 포함해 200명이 넘는 개성 넘치는 인재들이 있다. 좋아하는 것을 할 때 더욱 좋은 결과를 기대할 수 있듯이 크리에이터가 제작하고 싶은 방향으로 프로젝트를 발족시키는 것이 중요하다. 현재 어뮤즈먼트나 SS를 막론하고 점차 새로운 프로젝트를 발족시키고 있다." 이 새로운 프로젝트라는 말에서 가장 먼저 떠오르는 것이 바로 『디지털 댄스 믹스』 시리즈이다. 제1탄으로 「아무로나미에」 버전이 등장한다. "아케이드 팬들은 이제 400만대가 깔린 새턴으로 충분히 커버가 가능하다. 앞으로 더많은 사람들이 새턴을 즐기기 위해서는 종래와는 다른 새로운 장르를 개발하는 것이 중요하다."

이 DDM은 패드로 시점이동과 의상, 스테이지의 연출을 자유자재로 콘트롤할 수 있다. TV의 제작자로서의 체험이 가능한 것이다. 처음에는 버파의 파이나 사라를 화면 위에서 춤추게 하고 카메라 앵글을 자유롭게 변경시킬 수 있는 포트레이트 CG의 속편을 개발하려고 기획한 것이 더욱 발전된 형태로 발매되는 것이다.

스즈키 유는 "이 DDM은 디지털 비디오 디스크(DVD)를 넘어서는 새로운 멀티 미디어로의 잠재력을 가지고 있다. CD나 DVD등의 일방향 미디어에 비해 더욱 인터랙티브성을 강조한 양방향 멀티미디어로 활약할 수 있는 가능성을 가지고 있는 것이다." 이렇게 새로운 장르의 개발은 대부분 AM2연에서 시작될 것이며 새턴의 97년은 결국 AM2연의 활약에 의해 좌우될 가능성이 크다.

세가 유저

세가 유저들을 위한 신코너를 개설합니다. 이 코너에서는 세가에서 제작하는 게임은 물론 그외 각종 아이디어 상품과 세가 소식등을 전하도록 하겠습니다.

이식 정보

『맨크스TT』 이식결정!

AM3연의 『맨크스TT』가 이식결정되었다. 리얼한 오토바이 레이싱 게임으로 시점도 2종류에서 선택 가능하게 만들어진다고 한다. 숨겨진 머신(?) 양도 물론 이식되겠지? 발매일 가격 등은 아직 미정이다.

『스카이 타겟』 이식결정!

AM1연의 전투기를 이용한 3D 슈팅 『스카이 타겟』의 이식도 결정되었다. 기체는 4종류의 실제 전투기 중에서 선택할 수 있으며 호쾌한 도그파이트를 즐길 수 있다. 물론 이 게임 역시 가격이나 발매일은 아직 미정이다.

신제품 소개

AM2연 『디지털 댄스 믹스』 제작

AM2연의 새턴 오리지널 소프트 제 2탄인 『디지털 댄스 믹스(DIGITAL DANCE MIX)』의 제작이 발표되었다. 3D CG와 모션 캡처 등의 최신 기술이 사용되는 퍼포스 댄스 영상집으로 화면에서 춤추는 댄서의 모습을 360도 어느방향에서든 볼 수 있게 제작된다고 한다. 가격은 2,800엔으로 1월 발매 예정이다.

댄서의 모습을 어느 방향에서든 볼 수 있다

AM3연 통신대전용 『버철 온』 발매

우리나라 유저들에게는 안타까운 일이지만 모뎀을 통한 통신대전이 가능한 『버철 온』이 발매되었다. 정식 명칭은 『전뇌전기 버철 온 FOR SEGANET』이며 모뎀 접속 전에 옵션에서 각 기체마다 3가지로 갖추어진 색 중 자신의 마음에 드는 색을 입힐 수 있다고 한다. 이 『전뇌전기 버철 온 FOR SEGANET』는 두가지 패키지로 발매되며 하나는 소프트와 새턴 모뎀이 동봉된 타입과 하나는 소프트만 들어 있는 타이틀이다. 그리고 『전뇌전기 버철 온2』의 제작에 관해서도 현재 아케이드용으로 제작 중이며 올해(97년) 안에 발매될 예정이라고 한다.

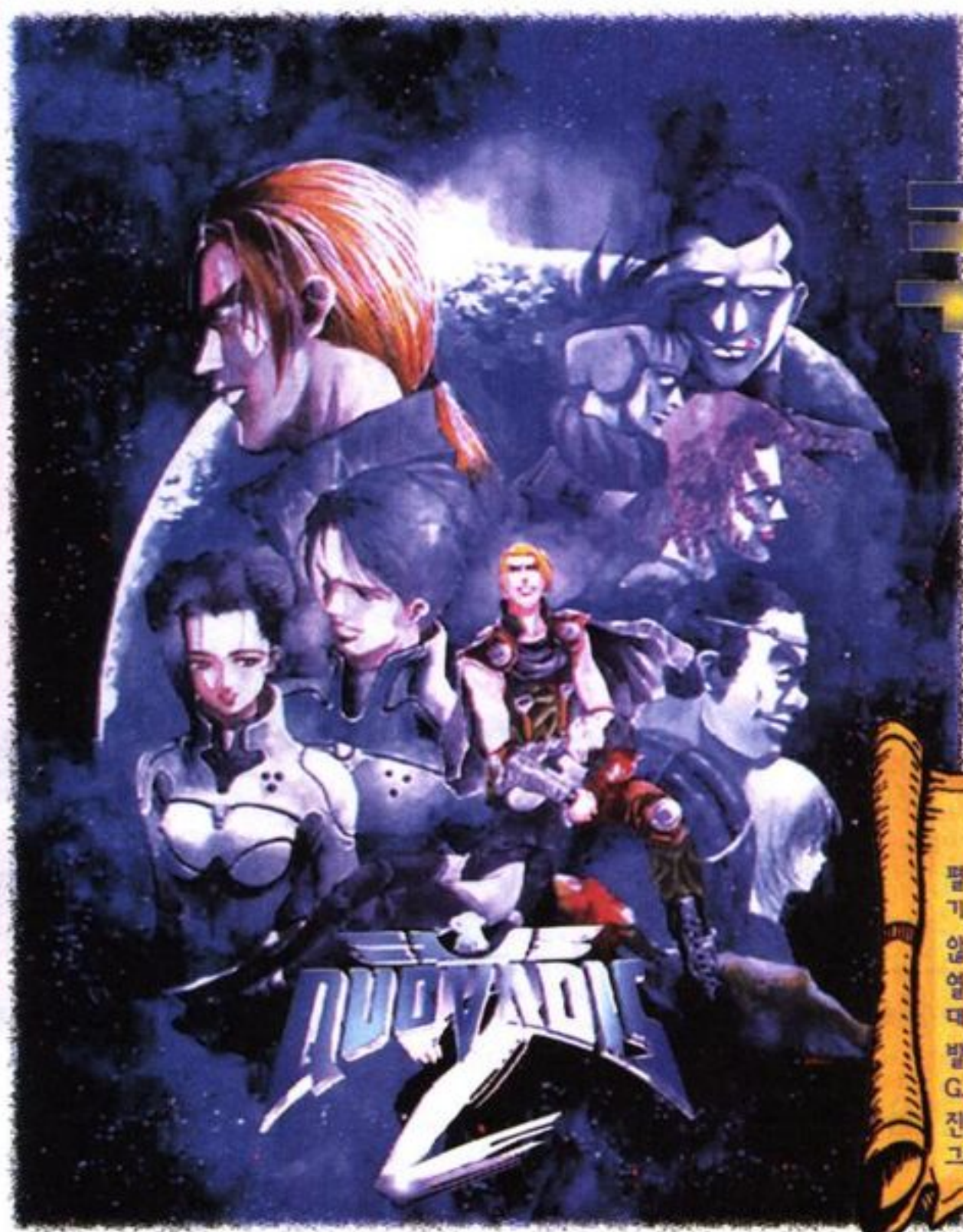
「나이츠」 그림책으로 발매

이번 『크리스마스 나이츠』의 발매로 화제를 모았던 「나이츠」가 이번에는 그림책으로 발매되어 또 한번 화제를 모으고 있다. 제목은 「나이츠 -날개가 없어도 하늘을 날 수 있어요」이다. 스토리는 나이츠의 시점에서 진행되며 게임에서 등장했던 캐릭터들이 대거 등장한다. 소닉 팀의 감수아래 제작된 이번 그림책은 게임과는 전혀 다른 세계를 그렸으며 가격은 1,800엔이다.

AM2연 문구세트 발매

AM2연의 각 캐릭터를 이용한 문구세트가 일본 SHOWA NOTE에서 발매되었다. 모두 6종류로 발매되었으며 이 문구류 세트를 잘 조합하면 간단한 게임도 즐길 수 있다고 한다.

세가 에이지 『판타지 존』 발매

저렴한 가격으로 과거 아케이드의 명작들을 즐길 수 있는 세가 에이지의 신시리즈는 『판타지 존』이다. 게임 방법은 가게에서 물건을 사서 자신의 기체를 파워 업시킬 수 있는 슈팅 게임이며 적을 쓰러뜨리면 돈이 나온다. 2월 발매예정으로 가격은 3,800엔이다.

전장의 긴장감과 드라마성을 가미한 새로운 시스템

쿼바디스 2

혹성강습 오반 레이

장르	SF 시뮬레이션RPG	현지 발매일	97년 3월 예정
제작사	그램스	현지 가격	6,800엔 예정

게임과 드라마, 그리고 애니메이션의 융합으로 게임의 이상을 실현한 신 시스템 STS 2를 탑재한 시뮬레이션 게임. 플레이어는 지휘관 오반 레이가 되어 부하에게 보고를 받고 명령을 내리면서 임무를 수행해 간다.

스·토·리

아볼하즈 조와 세계(쿼바디스의 무대)에서 조금 떨어진 은하, 세테우아 혹계를 무대로 펼쳐지는 육전병기에 의한 전투를 그린 쿼바디스 2. 이 혹계는 워프 드라이브의 기술력이 저조했던 탓에 혹성내의 내분은 많았지만 큰 혹성 간 전쟁을 경험하지 않고 발전해 왔다. 그 결과, 육전병기 어설트 아머(돌격장갑병)가 전투의 커다란 열쇠를 쥐게 된다. 그리고 세테우아 혹계수일의 경제력을 자랑하는 국가, G.O.A.의 대통령 취임식에서 G.O.A를 뺀 8혹성연합에 의한 테러사건이 이번의 전란의 발단이 되었다. 그 때 주인공 오반은(당시 19세), 약혼자 힐더, 친구 디온과 함께 G.O.A군 엘리트 전사로서 대통령 경호에 임하게 되었다. 그러나 테러 사건을 진압할 때 오반은 테러 수모자의 음모에 빠져 전혹성계에 지명수배되고 만다. 그후 10년. 시간은 흘러…

QUOVADIS 2

애니메이션과 게임의 융합

참신한 캐릭터 디자인으로 다채로운 전투와 인간 드라마가 70개 이상의 스테이지로 펼쳐진다. 스토리 요소요소에는 풀사이즈 애니메이션이 삽입되었으며 캐릭터도 50인 이상 등장하며 모두 풀보이스이다. 장대한 세계관을 가진 드라마틱한 스토리의 새로운 시스템 시뮬레이션 RPG를 감상해 보자.

전장에서 펼쳐지는 인간 드라마

캐릭터

오반 레이

혹성 에이펙스 출신. 8혹성연합군 혹성강습여단 소속, 본작품의 주인공. G.O.A 군대통령경호원에 소속된 엘리트 사관이었으나 테러사건의 수모자의 음모에 휘말려 도망다니는 신세가 된다. AA파일럿으로서 우수한 재능을 가지고 있고 특히 격투전에서는 그를 따를 자가 없다. 10년전에는 조국의 발전에 이바지한 청년이었으나 테러사건과 10년전의 도망자의 생활은 오반을 차가운 리얼리스트로 바꾸어버렸다. 고아라는 곳에 남아 있는 약혼자 힐더를 아직도 잊지 못하고 있다.

19세의 오반

오반 레이

힐더 베이렌스

혹성 에이펙스 출신. G.O.A군에 종군했을 때 오반과 만났다. 대통령 취임식에서의 경호임무를 마친 다음날 결혼식 예정이었으나 테러 사건이 두사람의 인생을 바꿔버렸다. 유능한 예술가이며 군 중에서는 특별한 대우를 받고 있다. 지적이며 강한 마음의 소유자이지만 임무와 오반에의 사랑 사이에서 갈등하고 있다.

디온 호와이트

혹성에이펙스 출신. G.O.A 군대통령 경호수 우주병사단 소속. 오반의 친구이자 라이벌. 오반과 같이 AA파일럿이다. 침착하고 냉정함으로 신기술에 정통해 있고 신형 AA의 실전시험부대를 인솔해 오반의 앞을 가로막는다. 조국을 사랑하는 마음이 강한 청년으로 오반이 도망간 후 힐더를 항상 걱정하는 배려심도 있다.

시드 가센

가에테 출신. 8혹성연합군 혹성강습여단 소속. 전쟁 고아로 어린시절을 보냈다. 성질이 불 같아서 금방 화를 잘 낸다.

프랭크 마로니

혹성에이펙스 출신. G.O.A 대통령
깨끗하고 공명정대한 사람으로 국민의 인기를 많이 받고 있다. 긴 전쟁에도 불구하고 10년에 걸친 장기 정권을 구축한다.

네리 카테나

무반다카 출신. 8혹성연합군 혹성강습여단 소속. 8년전 난민 캠프에 있던 것을 혹성강습여단에 의해 발견되어 그곳에서 취사일을 했다. 그러나 네리의 능력을 알아챈 오반은 그녀를 스나이퍼로서 육성시켰다. 어린시절의 전쟁 체험에서 신경과민으로 무서움을 잘 타는 소녀. 그러나 자신의 몸을 지키기 위해서 몸에 익힌 민감한 감각으로 스나이퍼기를 탑승한다. 오반의 모습과 아버지의 모습을 겹쳐 생각할 때가 있다.

자이코흐 바이스코스

출신혹성 불명. 8혹성연합군 혹성강습여단 소속. 말이 없고 냉정한 비병. 전우에게도 자신의 과거를 이야기하기 싫어한다. 자신의 힘 이외는 어떤 것도 신용하지 않고 그 때문에 지금까지 자기가 살 수 있었다고 말한다. 강한 정신력을 소유한 자로 전장에서의 활약은 누구에게도 지지않는다.

도너 아나가리스

질 출신. 8혹성연합군 혹성강습여단 소속. 10년전에 대통령경호대의 전투에서 사망한 애인의 복수를 하기 위해 비병으로 혹성강습여단에서 싸운다. 초기는 오반을 꺼림직하게 생각했으나 전투를 계속해 갈수록 오반에게 끌려간다. AA에서의 격투전에는 일류의 센스를 가진 여성전사. 남성과 같이 강하지만 오반이 자기보다 한 수 위라고 생각한다.

니타 누기바

아무스크출신. 8혹성연합군 혹성강습여단 부장.
10년전, 비병만으로 결성된 정세부대 혹성강습여단의 이름을 팔기 위해 대통령의 암살을 꾀한다. 암살은 미수로 끝났지만 G.O.A의 경계망을 뚫고 생환한 니타는 비병으로의 지위를 갖고 혹성강습여단을 정세부대로 해 나간다. 우수한 지휘관이지만 자신의 명예와 돈을 위해서 행동하는 냉혹한 인간. 마음에 들지 않은 비병이 입대하면 잔혹한 미션에 투입한다.

에마 오코너

오리그 출신. 프리 저널리스트
어느 군에도 소속되지 않고 중립의 입장에서 전장의 영상을 기록해 간다. 혹성강습여단 부대의 소문을 듣고 취재를 하게 된다. 전장의 진실을 전하는 것이 최고의 임무라고 생각한다.

육전병기 어설트 아머를 지휘해 잔혹한 미션을 클리어해라!

8혹성 연합군 격투전용 어설트 아머

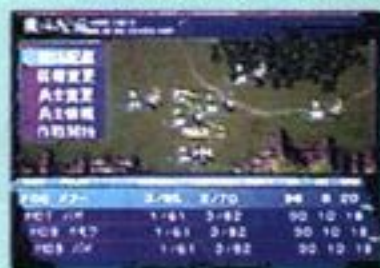
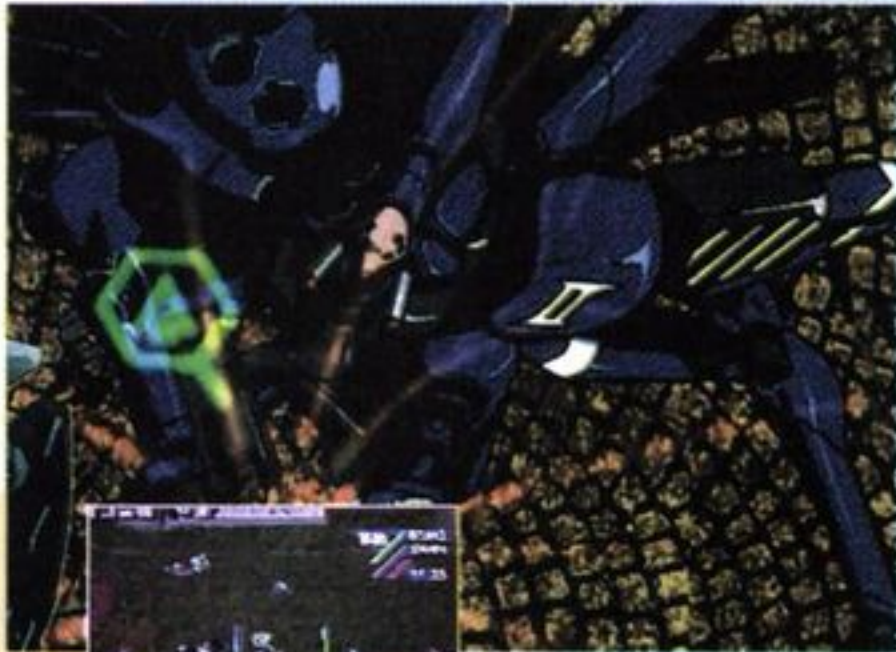
특징 경량화와 긴급 상황시 추진력을 높일 수 있도록 순발력을 노린 격투기. 주동력은 오히려 저출력으로 소비량이 많은 무기는 장비할 수 없다. 그러나 저출력과 주동력의 신뢰성은 대단히 뛰어나다. 기술이 뛰어난 베테랑 파일럿은 애용하지만 매우 피키한 특성으로 장갑도 얇기 때문에 천미병에게는 그다지 인기가 없다.

실전감각의 STS 2 탑재!

리얼타임으로 진행되는 전장에서 플레이어는 지휘관이 되어 부하에게 지시를 하면서 임무를 수행해 간다. 그리고 이번의 포인트가 되는 것은 부하로부터 통신과 어설트 아머의 전투영상 등이 윈도우로 표시되는 STS 2(Story Telling Simulation)이다. 시시각각 변화하는 전황과 함께 전달되는 메시지. 그것이 전투의 긴장감을 고조시킴과 동시에 한 편의 드라마가 전개되어 간다.

우선 어느 혹성의 전투에 참전할 것인가를 정한다. 세우테라 혹성계의 혹성은 전부 6개이다

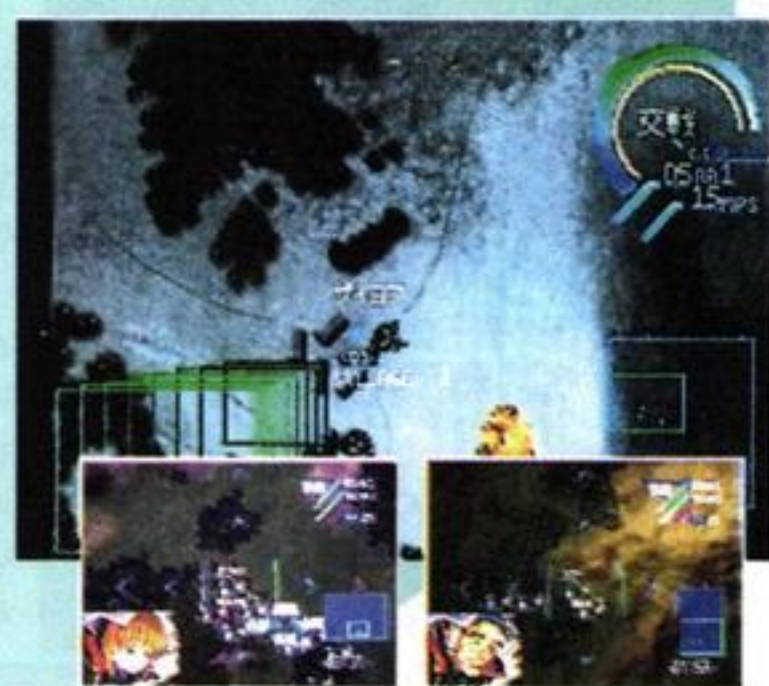
혹성 전체에서의 전황과 작전 설명. 각 혹성에서 7~9면의 작전을 승리한 다음 혹성으로 간다

◀어설트 아머는 로보트마다 세세한 병장의 변경이 가능하다. 물론 새로운 로보트의 보충도 할 수 있다

◀맵 상에 무대를 배치한다. 임무에 맞게 파일럿과 탑재할 로보트를 잘 배분하는 것이 중요하다

스테이지에 따라서는 무비가 삽입된다

전장 전체의 상황을 항상 파악할 수 있는 전투화면

전투화면 설명

전투 중 부하의 얼굴이 나와 주인공에게 여러가지 보고를 한다. 이때 부하는 입을 움직이거나 눈을 깜빡이는 등 다양한 표정을 짓는다

방향키: 커서 조작, 메뉴 선택
C버튼: 결정
B버튼: 취소
Z버튼: 맵 줌
X버튼: 커서프리
LR버튼: 로버트 순서 선택

그래픽 6.8
참신함 7.7
난이도 8.0
소장가치 7.5

실전과 같은 감각을 살린 새로운 시스템 탑재로 참신함이 우수하다. 스토리는 한편의 영화 같다는 느낌도 들고 난이도 면에서도 만만치 않은 게임이 될 것으로 기대된다. 그래픽에 대해서는 좀 더 지켜봐야 할 것 같다.

7•5

Z건담 스토리 완벽 재현!

기동전사 Z건담 전편

●장 르	슈팅	●현지 발매일	97년 3월 예정
●제작사	반다이	●현지 가격	6,800엔

건담 팬들에게는 반가운 소식이 아닐 수 없다. 현재 기동전사 건담 외전 시리즈를 발매하고 있는 반다이에서 새로운 건담 타이틀이 발표된 것이다. 특이할만한 것은 95년에 발매되었던 『기동전사 건담』과 비슷한 시스템이다라는 것이다.

2부작 중 전편!

전작 『기동전사 건담』은 TV 애니메이션을 하나의 소프트에 담은 내용이었다. 이에 대해 『Z』는 2편으로 제작 중이며 이번 『Z 전편』은 TV 애니메이션의 전반부 스토리만을 수록하여 세세한 에피소드까지 재현할 수 있게 되었다. 또한 스테이지 클리어 후나 게임 플레이 도중에도 볼륨 만점의 애니메이션 무비도 건재하다.

게임의 시스템은 역시 횡스크롤 형식의 액션 슈팅이며 동료들과의 이야기로 스토리가 진행된다. 플레이어가 처음에 다루게 될 모빌슈츠는 원작과 같이 「건담 MK Ⅱ」로 빔 라이플이나 사이벨 등의 무기를 사용하여 적과 싸워 가며 주인공이라고 할 수 있는 Z건담은 스토리 중반에 등장하게 된다.

시스템과 연출면에서 파워 업

우선 전작에서도 호평을 받았던 애니메이션 무비를 살펴보자. 『Z』에서 사용된 무비신은 TV용 애니메이션을 재편집하여 사용했다. 특히 새로 그려진 45초간의 데모 무비는 퍼스트 건담에서 Z건담에 이르는 7년간을 모두 포함한 영상이 될 것이며 오프닝과 엔딩곡도 TV 시리즈에서 사용된 것이 완벽하게 재현되었다.

물론 모든 캐릭터들이 각자의 대사를 가지고 등장한다

더욱 사용하기 쉬워진 록 온 시스템

여러명의 적을 자동으로 포착하는 「록 온 시스템」. 전작은 일정 시간이 지난 후에 「록 온」이 가능했지만 『Z』에서는 그런 불편을 없애고 단순히 버튼만 누르면 언제라도 록 온이 가능하게 되었다.

그리고 록 온을 할 수 있는 수도 적을 쓰러 뜨리면 올라가는 레벨에 맞추어 올라가게 되었다.

또한 이 게임에 등장하는 모빌슈츠는 모두 3D CG로 모델링된 것이다. 원작에 등장했던 모빌슈츠는 물론 거의 다 등장하게 되며 퍼스트 건담에는 등장하지 않았던 변형 모빌슈츠와 모빌아머도 등장하고 그 변형기구까지 완벽하게 재현되었다. 물론 플레이어의 캐릭터가 되는 Z건담도 모빌슈츠에서부터 웨이브 라이더로의 변형기능을 게임 중에 유감없이 발휘할 수 있다.

또한 건담의 기본적인 시스템인 입체 배틀도 더욱 파워 업되었다. 모르는 사람을 위해서 간단히 설명을 하자면 이 게임은 일반적인 횡스크롤 게임과는 달리 횡방향 이외에도 적이 출현하게 된다. 즉 모니터 안쪽과 그 반대편 즉 플레이어쪽에서도 적들이 등장하며 물론 그들을 공격할 수도 있다. 이 입체 배틀 시스템이 이번에는 더욱 파워 업되어 360도 전방향으로 확장되어 더욱 박진감 넘치는 전투를 즐길 수 있다.

적은 플레이어의 기체를 중심으로 360도 어디서 공격해올 지 예측할 수 없다

MK Ⅱ 출격!

▲플라잉 아머에 탑승한 MK Ⅱ. 대기권 내의 전투도 있을까?

◀게임의 비주얼 면에서도 전작보다는 훨씬 뛰어나다

- 그래픽 8
- 참신함 6
- 난이도 7
- 소장가치 7

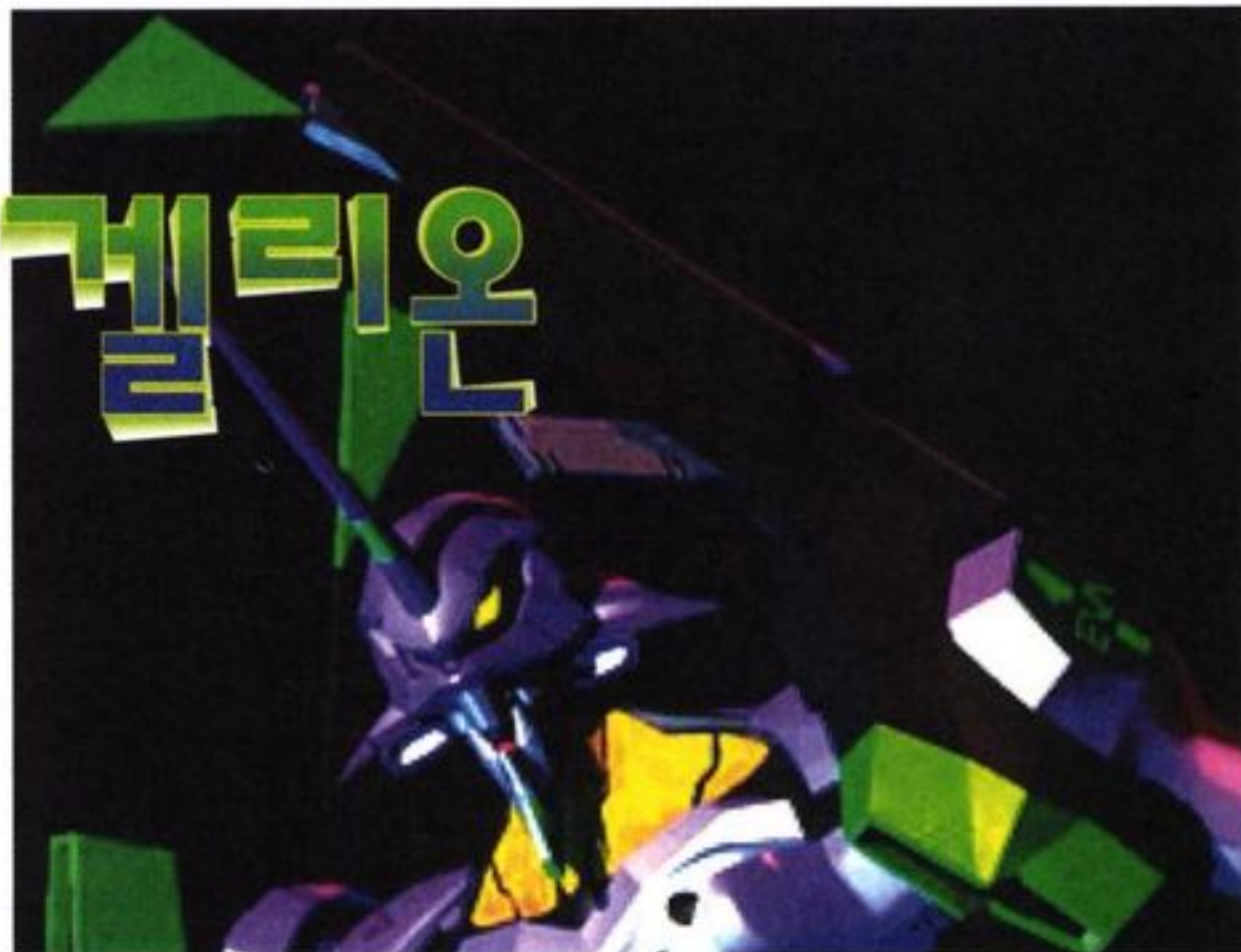
7

95년 12월에 발매된 『기동전사 건담』의 시스템을 파워 업 시킨 「입체 배틀」은 게임의 난이도를 약간 높였다는 느낌이 들며 TV 애니메이션 수준의 무비 신이 화려한 그래픽을 자랑한다.

오리지널 스토리를 지닌 인기 캐릭터 게임!

신세기 에반겔리온 -2nd 임프레션

장르	어드벤처	현지 발매일	97년 봄 예정
제작사	세가	현지 가격	미정

올봄 일본에서는 극장용 영화까지 개봉될 예정이어서 「에반겔리온」의 열풍이 계속될 전망이다. 바로 그 두번째 게임이 올봄 새턴으로 등장한다. 특히 이번 게임에는 오리지널 캐릭터도 등장한다고 한다.

『2nd 임프레션』 스토리의 도입부

때는 서기 2015년, 제3 신동경시. 사도와 싸움을 계속해온 신지와 아스카, 레이도 전투가 없는 현재는 보통 중학교 2학년의 소년소녀로 돌아왔다. 싸움이 없는 잠깐동안의 평화속에서 학교생활을 즐기고 있는 것이다.

그런 어느날 보통 때와 같이 등교를 하던 신지. 학교에는 토우지와 켄스케, 위원장의 모습도 보였다. 하지만 레이는 혼자서 학교에서 돌아왔다. 그녀에게만 특수명령이 내려진 것이다. 그날 신지의 반에 한사람의 여자아이가 전학을 왔다. 이름은 「山岸 마유미」. 신지와 잠깐동안이라도 눈이 마주치면 왠지 부끄러워하며 얼굴을 돌려버리곤 한다. 그때 넬프본부에서는 미확인물체를 발견되었다. 그러나 그 반응은 곧 없어져 버리는데…

폴리곤 모델에 의한 전투!

전작과 비교해서 가장 많이 변경된 부분이라면 바로 전투 신을 들 수 있다. 전작에서는 상황에 따라 커맨드를 입력하여 그것에 맞추어 애니메이션 무비가 전개되었다. 하지만 이번 『2nd 임프레션』에서는 기본적인 시스템은 변하지 않았지만 무비가 폴리곤 모델에 의한 전투 신으로 변경되었다. 또한 이 폴리곤 모델의 움직임에는 모션캡처가 사용되었다고 한다. 그러므로 에바 하나하나의 움직임이 보다 리얼해졌다고 할 수 있다.

▲▲조작방법에 관해서 전작에서는 방향버튼에 대응되는 커맨드를 재빨리 입력해서 전투를 진행해 가는 것이었다. 이번 『2nd 임프레션』에서도 이와 비슷한 것을 확인할 수 있었다.

◀화면 오른쪽 하단의 얼굴은 발령소에서의 인포메이션인 것같다

▲로보트가 아니라 인간다운 인조인간의 움직임을 실현!

신 캐릭터 「山岸 마유미」

전학생으로 등장하는 신캐릭터 「山岸 마유미」. 신지와 같은반이므로 당연히 14세이다. 아직 상세한 내용은 판명되지 않았지만 분위기가 어딘지 모르게 신지를 닮았다는 느낌이 든다. 성격까지 닮았는지는 아직 의문이다.

▲신 캐릭터 「山岸 마유미」

파워 업된 전투 신

게임의 전반적인 시스템에 관해서 우선 전작에서 호평을 받았던 「선택지에 의해 변화하는 오리지널 스토리」와 「멈추지 않는 풀 애니메이션 무비」 등의 기본적인 시스템을 계승하면서 보다 높은 퀄리티를 목적으로 제작 중이다. 또한 앞에서 알아본 바와 같이 오리지널 캐릭터도 등장하며 전투 신은 폴리곤 기술을 도입하였다. 폴리곤에 의해서 입체화된 EVA가 게임 오리지널 사도와 싸움을 펼치게 되는 것이다.

전작보다 월등한 게임성을 가지고 등장하게 될 『2nd 임프레션』. 에바 팬이 아니라도 충분히 기다릴만한 가치가 있는 게임이다.

항목	점수
그래픽	9
참신함	7
난이도	8
소장가치	8

전투 장면에 있어 폴리곤을 사용했다는 것이 가장 큰 특징인 듯 싶다. 그러므로 전편보다는 그래픽 면에서 월등하게 나아졌으며 전반적인 난이도는 전편의 시스템과 다를 바 없을 듯.

8

시오리의 사생활 공개하는 프라이비트 콜렉션 등장!

두근두근 메모리얼 셀렉션

-후지사키 시오리

● 장르	프라이비트 콜렉션	● 현지 발매일	97년 3월 예정
● 제작사	코나미	● 현지 가격	미정

아직도 정상급 인기를 누리고 있는 대표적 연애 시뮬레이션 『두근두근 메모리얼』의 후지사키 시오리가 싱글 앨범을 발매(?)한데 이어 이번에는 CG 사진집과 뮤직 클립, 보이스 콜렉션을 포함한 셀렉션을 발매한다. 코나미의 자존심 두근두근 메모리얼, 두근두근 메모리얼의 자존심 시오리의 신정보를 체크해 보자.

4개의 모드!

이번 『두근두근 메모리얼 셀렉션』에는 모두 4개의 모드가 가능하다. 뮤직 비디오라 할수있는 「뮤직 클립」과 시오리의 목소리를 담은 「보이스 콜렉션」, 게임과는 다른 은밀한 데이트를 즐기는 「프라이비트 데이트」와 시오리의 사진집인 「포트레이트 콜렉션」. 버파의 프라이비트 콜렉션이 호평을 받은 뒤 발매되는 이번 『두근두근 셀렉션』도 시오리의 팬들이라면 충분히 소장가치가 있을 것이다.

프라이비트 데이트(PRIVATE DATE)

「두근두근 메모리얼」 본편에 들어있던 시오리와의 데이트 이벤트를 확장시킨 것이라고 할 수 있는 「프라이비트 데이트」. 대사와 시오리의 심리묘사가 추가되어 팬들에게는 가장 흥미거리가 되는 모드가 될 것이다. 체험 가능한 춘하추동의 4개 시나리오와 장소는 각각 중앙공원(봄), 쇼핑가(여름), 해수욕장(여름), 도서관(가을), 시오리의 집(겨울) 등으로 설정되어 있다.

포트레이트 콜렉션(PORTRAIT COLLECTION)

게임 본편에서 시오리의 모습은 사실 특수한 이벤트를 제외하면 전신을 볼 수 있는 기회가 거의 없었다. 이것은 화면 사이즈의 문제, 용량의 문제 등 여러가지 문제로 인해 어쩔 수 없었던 부분이다. 하지만 이 「포트레이트 콜렉션」에서는 계절이나 장소에 따라 어울리는 복장과 B83, W5,6 H84의 뛰어난 몸매를 볼 수 있는 멋진 전신 CG 사진들을 감상할 수 있다.

뮤직 클립(MUSIC CLIP)

지난 12월 5일 발매된 시오리의 데뷔 솔로 앨범 「教えて Mr.Sky(가르쳐 줘요 Mr.Sky)」와 한쌍을 이루는 「風と一緒に行こう(바람과 함께 가자)」의 두곡을 애니메이션 무비로 꾸민 뮤직 클립으로 새턴의 동화상 재생 기능을 충분히 활용하여 환상적인 영상을 보여주게 될 것이다.

▶시오리의 데뷔 솔로 앨범 「教えて Mr.Sky(가르쳐 줘요 Mr.Sky)」

보이스 콜렉션(VOICE COLLECTION)

새턴용 『두근두근 메모리얼』에 수록되어 있는 후지사키 시오리의 모든 대사를 데이터 집으로 만든 것. 추억의 그 장면과 그녀의 입에서 나왔던 그 이야기들을 언제든지 다시 들을 수 있다.

항목	점수
그래픽	10
참신함	8
난이도	?
소장가치	9

9

게임에서는 볼 수 없었던 화려한 CG 사진들을 볼 수 있다는 것은 시오리 팬들에게 즐거운 일이다. 더구나 「프라이비트 데이트」 모드로 약간의 게임성까지 가지고 있어 충분히 소장할만한 가치가 있는 타이틀임에는 틀림이 없다.

3D 소닉 슈퍼 알라딘보이에 전격 등장!

소닉 3D 블래스트

장르	액션	현지 발매일	발매중
제작사	세가	현지 가격	미정

쿼터 뷰 시점을 사용하여 입체적으로 표현된 슈퍼 알라딘보이용 『소닉 3D 블래스트』가 국내에 출시되었다. 스피드감이나 스테이지 면에서는 기존의 소닉처럼 빠르고 화려하며 「소닉」 시리즈의 약간 복잡하다는 이미지를 개선한 것이 특징이다.

새턴용 소닉의 전초전!

스테이지의 구성은 간단하며 난이도도 그다지 높은 편은 아니다. 스테이지 안에는 여러 종류의 함정들이 존재하며 완전히 다른 세계를 그린 7개의 스테이지가 등장한다. 또한 CG를 사용하여 입체적으로 제작된 캐릭터들이 등장하기 때문에 새턴용 『소닉』을 예상할 수 있다.

오프닝 스토리

소닉과 그의 친구들은 신비로운 플리키 섬을 방문하려고 한다. 전설에 의하면 플리키 섬에는 값진 보석들이 숨겨져 있고, 카오스 에메랄드도 있다고 한다. 소닉은 보석을 찾는 열쇠가 될 플리키라는 이름의 새를 찾아야 한다. 플리키는 쉽게 볼 수 없는 새로 카오스 에메랄드가 있는 곳의 근처에 살고 있다고 전해진다.

한편 로보트닉 박사는 플리키 섬에 있는 카오스 에메랄드를 노리고 새로운 음모를 꾸미기 시작한다. 박사는 섬에 도착한 즉시 경계 시스템을 설치하고 그가 좋아하는 로봇들을 만들기 시작했다. 그러나 기계 안에 넣을 플리키를 찾을 수가 없다. 그런데 갑자기 멀리서 반짝반짝 빛나는 디멘션 링이 나타나는 것이 보인다. 그리고 링 안에서는 플리키들이 떼를 지어 날아 와서 나무위에 앉고 먹을 것을 찾다가 링 속으로 다시 날아가 버리는 것이다. "그러니까 저 새들은 다른 차원에 살고 있다 이거지? 아! 알았다. 플리키 새의 비밀은 그거였군"

플리키들은 디멘션 링을 사용해서 다른 차원을 넘어 다니는 것이었다. 로보트닉 박사는 서둘러서 디멘션 링 생성기라는 기계를 만들었다. 그리고 그 기계로 플리키들이 사는 차원에서 새들을 잡아서 로봇의 안에 가두기 시작했다. 소닉과 친구들이 플리키 섬에 도착했을 때는 이미 아수라장이 된 후였다.

소닉은 박사가 광분하며 플리키를 로봇 안에 가두는 것을 보고 "로보트닉!!!"하고 소리쳤다. 박사는 "또 방해군 소닉이 나타났군. 그러나 이제는 문제가 안되지. 플리키들을 이용해서 만든 로봇이 있으니까. 드디어 이 로보트닉 박사가 카오스 에메랄드를 차지해서 지구를 정복할 날이 다가 왔다 이거야. 하하하." 소닉은 로봇 안에 갇힌 플리키들을 풀어줘 원래 살고 있던 플리키 디멘션으로 돌려 보내야 한다. 물론 로보트닉 박사가 카오스 에메랄드를 차지하지 못하게 그의 야망을 막아야 한다.

스테이지의 소개

● GREEN GROVE ZONE
언덕은 엔진 소리와 기계 돌아가는 소리로 분주하다. 플리키들은 로봇 안에 갇혀 있다. 플리키를 구해서 디멘션 링 안으로 돌려 보내자.

● RUSTY RUIN ZONE
플리키 섬이 만들어 지면서 전설의 아틀랜티스 유적이 바다 위로 올라 왔다. 로보트닉은 부비 트랩과 자신이 만든 기계들을 뒤섞어 놓아서 유적을 위험하고 어렵게 만들어 놓았다.

● SPRING STADIUM ZONE
이곳은 핀볼 쿠션과 범퍼, 스프링, 위협적인 스파이크 트랩이 존재한다. 높이 올라 가는 점프와 함께 여기저기를 튕기는 요령을 배워야 한다.

● DIAMOND DUST ZONE
플리키 섬의 눈덮인 산들은 제설차와 얼어 붙은 길, 녹아 있는 강으로 가득 차 있다. 이곳을 빠져 나가기 위해서는 눈뭉치를 발사하는 눈사람을 피하고, 눈에 묻혀 있는 스프링을 찾아 내야 한다.

● VOLCANO VALLEY ZONE
뜨거운 용암 지대를 건너 흐르는 용암을 따라 가야 한다. 이 스테이지 안에 있는 엘레베이터를 사용하려면 소닉 스핀 대쉬를 사용해야 한다.

● GREEN GADGET ZONE
이번 스테이지는 어지러울 정도로 파이트와 튜브, 전선으로 가득 차 있다. 바닥에는 전기가 흐르고, 충격 광선과 공업용 선풍기들은 소닉을 날려 버리기에 충분하다.

● PANIC PUPPET ZONE
로보트닉이 이곳의 플리키는 로봇 안에 가둬 버릴 시간이 없었나 보다. 이제 로보트닉과 대결할 시간이 다가 왔다. 컨테이너 안에 있는 플리키들을 모두 구출하고, 쉴새 없이 날아 오는 버블 건을 피하자.

항목	점수
그래픽	7
참신함	8
난이도	6
소장가치	6

6•7

마리오에 비해 진화가 늦다고 생각되던 소닉도 드디어 3D로 발매되었다. 비록 MD용이기는 하지만 그래픽 면에서도 많이 향상되었고 특히 복잡하거나 어렵다는 이미지를 많이 개선하였다.

끝없이 이어지는 버파 시리즈!
이번엔 슈퍼 알라딘보이이
버철 파이터2

●장 르	격투 액션	●현지 발매일	발매중
●제작사	세 가	●현지 가격	미정

비록 2D로 제작되긴 했지만 새로운 버파2가 슈퍼 알라딘보이로 제작되어 국내에도 발매되었다. 비록 등장 캐릭터는 순제와 리온이 빠진 9명이지만 오락실의 분위기를 최대한 살리려고 노력하였다.

슈퍼 알라딘보이의 『버철 파이터2』

오락실과 새턴으로만 즐길 수 있던 버철 파이터 2가 슈퍼 알라딘보이로 등장하여 국내에도 발매되었다. 게임에 등장하는 캐릭터는 듀랄을 포함해서 9명이며 순제과 리온은 삭제되었다. 아케이드나 새턴과 같이 폴리곤이 아닌 스프라이트로 제작되었으며 따라서 3차원이 아닌 2차원 게임으로 변경되었다.

배경 화면은 백그라운드 기능을 살려 2중 스크롤이며 모든 캐릭터의 기술은 빠짐없이 입력되어 있다. 다만 리플레이가 삭제되었고 승리 포즈도 간단하게 제작되었다.

오프닝 스토리

월드 파이팅 토너먼트에서 8명의 파이터들이 격돌한지 어느덧 1년이 됐다. 라우가 우승을 차지했지만 다른 참가자들도 나름대로의 수확을 거두었다. 상대방의 한계와 약점을 알 수 있었기 때문이다. 이러한 과정을 거치면서 새로운 친구를 찾아낸 사람도 있었고, 강력한 라이벌을 발견한 사람도 있다. 그러나 참가는 모두 그들이 땀흘린 격투장을 떠나 자신의 길로 가기 전에 귀중한 전투 경험을 쌓았다는 사실을 부인하지 않을 것이다.

이제 또 다시 파이터들을 부르는 소리가 울렸다. 바로 제 2회 월드 파이팅 토너먼트를 알리는 초청장이 8명의 전사들에게 다시 보내진 것이다. 이번 시합에서는 나름대로 새롭게 연마한 기술들을 가지고 다시 시합에 도전하게 된다. 1년간의 고된 훈련을 마치고 아키라는 새로 연마한 기술을 시험하기 위해 돌아왔다. 홍콩의 영화배우인 파이는 챔피언 타이틀을 방어하는 입장인 자신의 아버지 라우를 이기겠다는 결심이 서 있다. 제프리는 판크라치온의 달인으로 생계 수단을 이어가야 하는 입장이다. 월드 파이팅 토너먼트를 조종하고 있는 배후조직의 비밀을 밝히려는 카게마루는 공식적인 직업이면서 가업이기도 한 닌자로 우리 앞에 돌아 왔고, 잭키는 세뇌 되어 자신을 죽이도록 훈련을 받고 대회에 출전한 사라를 구출하려고 한다. 과연 이번 대회에서는 누가 승리의 기쁨을 맛볼 수 있을까?

PROFILE
Name Jacky Bryant
Country America
Birthday 1970.8.28
Sex Male
Job Indy car racer
Blood Type A
Hobby Training
PRESS START BUTTON

PLAYER SELECT
KAGE VS LAU

그래픽	6
참신함	7
난이도	7
소장가치	7

6•5

MD의 한계를 딛고 『버파2』가 발매되었다. 물론 새턴으로의 이식도 완벽하다고는 할 수 없었던 만큼 이번에는 폴리곤도 사용하지 않았고 캐릭터도 2명이 삭제되었다. 하지만 기술 면에서는 아무 문제가 없으므로 색다른 분위기의 버파가 될 것이다.

SS ACTION REPLAY CODE!

지난호부터 연재하기 시작한 새턴 액션 리플레이 코너. 조금 색다른 게임을 즐기기 위해서는 액션 리플레이 자체도 중요하지만 그에 대응되는 코드가 필수적이다. 챔프에서는 앞으로 계속 새로운 코드번호를 게재할 것이다.

♣기동전사 건담 외전2

- 마스터 코드 F6000914 C305
  B6002800 0000
- 특수무기가 줄지 않는다(전 스테이지 공통)
  16056C04 0900

● 스테이지1
- 아머가 줄지 않는다 160A9A9E 0BB8
- 오버히트하지 않는다 160A9AEE 0000
- 연사가능(특수무기 포함) 160A9AF4 0000

● 스테이지2
- 아머가 줄지 않는다 160A10AE 0D48
- 오버히트하지 않는다 160A10FE 0000
- 연사가능(특수무기 포함) 160A1104 0000

● 스테이지3
- 아머가 줄지 않는다 160A44AE 0D48
- 오버히트하지 않는다 160A44FE 0000
- 연사가능(특수무기 포함) 160A4504 0000

● 스테이지4
- 아머가 줄지 않는다 160A545E 0D48
- 오버히트되지 않는다 160A54AE 0000
- 연사가능(특수무기 포함) 160A4504 0000

● 스테이지5
- 아머가 줄지 않는다 1608DE7E 0D48
- 오버히트되지 않는다 1608DECE 0000
- 연사가능(특수무기 포함) 1608DED4 0000

♣슈퍼 퍼즐 파이터 ⅡX

- 마스터 코드 F6000924 FFFF
- 1P측에 99개 카운터잼 낙하
  1605CC4A 0063
  1605CFD6 0063
- 2P측에 99개 카운터잼 낙하
  1605CD2A 0063
  1605CEF6 0063

♣랑그릿사3

- 마스터 코드 F6000924 FFFF
- 메인 캐릭터 레벨 업 16037190 00FF
  16037248 00FF

♣섹시 파로디우스

- 마스터 코드 F6000914 C305
  B6002800 0000
- 끝없는 룰렛 160BDCA8 0001

♣루나 더 실버스타 스토리

- 마스터 코드 F6000924 FFFF
- 돈 무한 1021F7FE FFFF
- 레벨 업 160F86FA FFFF

♣파로디우스

- 마스터 코드 F6000914 C305
  B6002800 0000
- 1P 생명 무한 1606E53E 0009
- 2P 생명 무한 1606E56E 0009
- 1P 무적 102F031C 00FF
  D606E1DC 1125
- 2P 무적 102F242C 00FF
  D606E1DC 1125

♣리그로드 사가2

- 마스터 코드 F6000914 C305
  B6002800 0000
- 돈 무한 1607FDE8 00FF

♣데이토나 USA

- 마스터 코드 F6000914 C305
  B6002800 0000
- 시간 무제한 060092AE 0009
- 다른 차나 말 사용 0601D27E 0009
  0601D280 0009
- 코스1의 차를 5대로 060480C2 0005
- 코스2의 차를 5대로 060480C4 0005
- 코스3의 차를 5대로 060480C6 0005
- 코스1의 랩수를 16으로 060480AA 0010
- 코스2의 랩수를 10으로 060480AC 000A
- 코스3의 랩수를 6으로 060480AE 0006

♣나왔다 트윈비 야호! 디럭스팩

- 마스터 코드 F6000914 C305

● 트윈비 야호!
- 플레이어1 무적 1606DCCA 0009
- 플레이어2 무적 1606DD0E 0009

● 나왔다 트윈비
- 1P 무적 360460F5 0009
- 2P 무적 360460F6 0009

♣가디안 히어로즈

- 마스터 코드 F6000914 C305
  B6002800 0000
- 1P HP 최대 16033C32 270F
  16033C34 270F

♣블레이징 토네이도

- 마스터 코드 F6000914 C305
  B6002800 0000
- 체력 무제한 1605125E FF00

♣다크 세이버

- 마스터 코드 F6000924 FFFF
- 타이머 정지 160FE14E 00A8
- 포인트 증가 102FB02E 0FFF

♣다라이어스 외전

- 마스터 코드 F6000914 C305
- 1P 미사일 파워 최대 160D2FC4 000E
- 1P 폭탄 파워 최대 160D2FC6 0023
- 1P 아머 파워 최대 160D2FC8 0018
  160D2FCA 0010
- 1P 폭탄 무한 160D2FC2 0003
- 1P 기체 무한 160D2FD0 0003
- 1P 크레디트 무한 160D2FEA 0009
- 2P 미사일 파워 최대 160D303C 000E
- 2P 폭탄 파워 최대 160D303E 0023
- 2P 아머 파워 최대 160D3040 0018
  160D3042 0010
- 2P 폭탄 무한 160D303A 0003
- 2P 기체 무한 160D3048 0003
- 2P 크레디트 무한 160D3062 0009
- Very Easy & 비정상 레벨
  160D319C 0001

♣행 온 GP '95

- 마스터 코드 F6000914 C305
  B6002800 0000
- 시간 무제한 1604B8FE 003C

Cheat codes for SS user!

섹시 파로디우스

★파워 업 커맨드!

『그라디우스』 시리즈에 있었던 파워 업 커맨드가 섹시 파로디우스에도 있음이 판명되었다. 방법은 우선 게임 중에 셀렉트 버튼을 눌러 포즈를 걸고 상,상,하,하,L,R,L,R,B,A의 순으로 커맨드를 입력하면 된다. 그 후 포즈를 풀면 자신의 기체가 파워 업될 것이다.

포즈를 걸고 상,상,하,하,L,R,L,R,B,A

★앗! 파워 다운!

이번에는 거꾸로 파워 다운 커맨드. 이것도 역시 우선 게임 중에 포즈를 걸고 상,상,하,하,좌,우,좌,우,B,A의 순으로 버튼을 누르면 된다. 그리고 역시 포즈를 풀면 되며 성공하면 「OH MY GOD!」이라는 글자가 자신의 기체 주위에 생기며 파워 다운되어 버린다.

포즈를 걸고 상,상,하,하,좌,우,좌,우,B,A

전뇌전기 버철 온

★시점을 바꾸자!

플레이 중 시점을 바꾸는 방법으로 언제든 가능하므로 게임 중 약간 싫증을 느낄 때 사용하면 기분전환도 될 수 있을 것이다. 방법은 플레이 중에 X, Y, Z 버튼을 동시에 누르면 된다. 바뀌는 시점은 노멀, 하늘에서 보는 모드, 옆에서 보는 모드, 노멀보다는 가까운 곳에서 보는 모드 등 4가지 모드로 변경이 가능하다. 다만 트윈 스틱으로는 커맨드 입력이 불가능하며 우선 포즈를 걸고 콘트롤 패드로 바꾸어 입력하면 가능하다.

플레이 중에 X,Y,Z

★포즈를 없앤다!

이 방법은 대단한 것은 아니지만 일반 유저보다는 멋진 장면의 사진을 찍고 싶은 공략 필자에게 도움이 되는 방법이다. 포즈를 걸면 나타나는 「PAUSE」라는 글자를 없애는 것으로 이렇게 하면 보다 좋은 사진을 찍을 수 있을 것이다. 방법은 우선 포즈를 걸고 시점을 바꾸는 커맨드와 같이 X, Y, Z의 버튼을 동시에 누르면 된다.

포즈를 걸고 X,Y,Z를 동시에 누르면

「PAUSE」라는 글자가 없어진다

랑그릿사3

★시나리오 셀렉트

우선 시나리오를 1이상 클리어한 후 데이터를 세이브한다. 그후에 작전 준비시나 출격 중에 로드를 선택하여 파일 셀렉트 화면에서 시나리오 데이터에 커서를 맞춰 우,X,좌,Y,A의 순으로 누른다. 효과음이 나면 성공한 것으로 방향 버튼 또는 L이나 R로 시나리오를 선택하고 C로 결정하면 커서를 맞추었던 데이터의 레벨로 선택한 시나리오부터 플레이가 가능하다. 다만 이 기술을 사용하면 보통과 다르게 게임이 진행될 수도 있다.

시나리오 데이터에 커서를 맞춰 우,X,좌,Y,A의 순으로 누른다음 방향 버튼 또는 L이나 R로 시나리오를 선택하고 C로 결정!

세가 에이지/아우트 런

★옵션 항목 추가

저렴한 가격으로 과거의 명작을 즐길 수 있는 세가 에이지 시리즈. 이번에는 「아우트 런」편으로 타이틀 화면에서 「OPTIONS」에 커서를 맞춰 A와 C를 동시에 누르면 옵션에 「CORNERING」이라는 항목이 추가된다. 이 항목은 플레이어 차의 그림을 높이는 것으로 「아케이드 모드」가 너무 어렵다고 느낀 유저에게는 도움이 될 것이다.

강철 영역

★무한 컨티뉴

컨티뉴 화면에서 L과 R을 누르면서 스타트를 누른다. 그러면 컨티뉴 크레디트가 줄지 않으며 컨티뉴할 수 있어 편리하다.

L과 R을 누르면서 스타트

선더포스 골드팩2

★Ⅲ의 기체 사용!

우선은 컨티뉴를 해도 좋으니까 게임을 한번 클리어한다. 앞의 기술을 이용한다면 게임을 클리어하는 것은 그다지 어렵지 않을 것이다. 그리고 엔딩이 끝나면 다시 게임을 스타트하여 스테이지 선택화면에서 X와 Y 그리고 스타트 버튼을 동시에 누르고 있는다. 게임이 시작될 때까지 이 세개의 버튼을 누르고 있으면 자신의 기체가Ⅲ에 등장하는 기체로 변하게 된다. 이 기체의 경우도 뒤에 공개한 파워 풀 커맨드를 사용할 수 있지만 속도가 느려지는 비법과 같이 사용할 수는 없다.

X와 Y, 스타트 버튼을 게임이 시작될 때까지 누른다

버철 캅2

★새로운 옵션 추가

「버철 캅2」에서 새로운 옵션이 발견되었다. 우선은 비기너, 미디엄, 익스퍼트, 최종보스 스테이지의 4개를 모두 클리어한다. 엔딩 후에 다시 게임을 시작해서 타이틀 화면의 옵션을 선택하면 3개의 새로운 옵션이 나타나 있는 것을 알 수 있다. 그 숨겨진 옵션으로 컨티뉴를 무한으로, 좌우가 반전된 미러모드를 즐길 수 있다.

모든 모드를 클리어하고

최종보스를 쓰러뜨린 후

다시 게임을 플레이하면

새로운 항목이 추가되어 있다

선더포스 골드팩2

★파워풀 커맨드

언제라도 파워를 최고로 올릴 수 있는 비기다. 방법은 우선 게임 중에 포즈를 걸고 상우, A, 하, 우, A, C, 좌, 상, B의 순으로 버튼을 누른 후에 상을 누르면 모든 무기를 장비한 상태가 되며 앞의 커맨드 입력 후에 우를 누르면 크로우도 장비할 수 있다.

포즈를 걸고 상, 우, A, 하, 우, A, C, 좌, 상, B의 순으로 버튼을 누른 후에 상이나 우

★속도를 늦추자

이 방법은 우선 방향키 하 버튼과 스타트를 게임이 시작할 때까지 계속 누른다. 그후 게임 중에 포즈를 걸면 화면 우측 상단에 「WAIT」라는 미터가 표시된다. 이때 방향키의 좌우로 미터를 설정한 후에 L이나 R을 누르면 「ON」이 된다. 이렇게 하면 게임 전체의 스피드가 늦어지게 된다.

하와 스타트 버튼을 계속 누른다

★좋아하는 캐릭터 선택

게임을 시작해서 스테이지 선택 직후에 X, Y, Z 중 하나의 버튼을 계속 누르고 있는다. 그러면 X는 레이지, Y는 스마티, Z는 자네트로 각 버튼에 따라 캐릭터가 결정되며 2인 플레이 때에도 같은 캐릭터를 사용할 수 있다.

X는 레이지, Y는 스마티, Z는 자네트

전뇌전기 버철 온

★2P 캐릭터 스타트

타이틀 화면에서 게임 모드 선택 시에 「아케이드」 또는 「랭킹」에 커서를 맞춘다. 그리고 모드를 선택할 때에 패드의 경우는 L로, 트윈스틱의 경우에는 왼쪽 스틱의 트리거로 결정한다. 그러면 모든 머신이 2P용 캐릭터가 되며 그 상태에서 플레이 가능하다.

패드의 경우 L로 결정

슈퍼 퍼즐 파이터 IIX

★데빌로트 난입!

아케이드 모드의 스테이지 7에서 숨겨진 캐릭터가 난입하는 비법이 발견되었다. 다만 스테이지6을 클리어하기 전까지 아래의 조건을 한번씩 만족해야 한다. 그 조건은 1라운드를 60초 안에 클리어해야 한다. 빛나는 피니쉬로 끝낸다. 최대 연쇄가 4이상이어야 한다. 최대 파워잼이 20이상이어야 한다. 그리고 마지막으로 컨티뉴가 없어야 한다로 꽤 어려운 편이다. 이 5개의 조건이 한번씩이라도 만족되면 세계정복을 꿈꾸는 데빌로트가 스테이지7에서 난입하여 나타난다.

5개의 조건이 만족되면 데빌로트 난입!

모집중!

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.
예전호와 달리 이번에는 각 기종별로 비법을 공개하므로 유저여러분의 많은 참여 바랍니다. 물론 채택된 분들에게는 챔프접수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민B/D2층 게임챔프 SS비법 담당자앞

RPG

루나 -이터널 블루

●게임 아츠
●97년 예정
●미정

메가CD RPG의 최고봉이라고 불리워지는 작품의 새턴 이식작. 역시 가장 보고싶은 부분은 애니 메이션 신이다. 발매되기까지는 아직 많은 시간이 남았으니 기대해 보자!

핵스 어드벤처

●루카스 아츠 ●97년 봄
●5,800엔

그리스 신화와 그 캐릭터를 모티브로 한 2인용 액션RPG. 플레이어는 힘이나 스피드 등 각기 능력이 다른 3인의 용자 중에서 한사람을 선택해 사악한 왕 하데스에게 납치된 여신을 구하러 떠난다.

에이너스 판타지 스토리즈

●미디어 웍스 ●97년 3월 예정
●5,800엔

95년에 PC엔진으로 발매된 RPG 『聖夜物語』를 리메이크한 작품. 이 게임에서는 아버지를 선택하는 것에 따라 직업이 바뀌는 특이한 시스템이 채용되었으며 직업에 따라 스토리도 크게 4종류로 변하게 된다.

드래곤 나이트

●엘프
●미정
●미정

엘프의 명작 RPG 『드래곤 나이트』의 새턴 이식작. 비록 성인용이기는 하지만 흥미만점의 전투 신이 바로 『드래곤 나이트』 시리즈의 가장 큰 장점이다.

액션

다이나마이트 형사

●세가
●97년 1월 24일
●5,800엔

달리고, 뛰고, 차고, 쏘는 등 거의 모든 행동이 가능한 액션 게임. 이미 아케이드로도 호평을 받았던 게임으로 완벽한 이식이 가능하기 때문에 기대해도 좋을 것이다.

툼 레이더

●빅터 인터랙티브
●97년 1월 24일
●5,800엔

여성 모험가 「레이라」를 조작하여 수많은 고대유적을 탐색하고 유적의 보물을 찾아 모아야 한다. 특히 영화와 같은 카메라 앵글은 한편의 영화를 보는 듯하다.

액션

스포트 고우즈 투 헐리우드

●버진 인터랙티브 ●97년 1월 예정
●5,800엔

청량음료 「7UP」의 마스코트인 스포트가 주인공인 액션 게임. 주무대는 헐리우드이며 스포트의 기본적인 동작은 공격과 점프. 아이템을 입수하면 파워 업할 수도 있다.

버그 2!

●세가 ●97년 1월 예정
●미정

새로운 버그 등장. 95년 12월에 발매되었던 3D 액션 게임 『버그』의 후속작으로 이번에는 3마리의 캐릭터 중에서 하나를 골라 플레이할 수 있다. 현장감 넘치는 배경CG가 매력 만점.

Mr.Bones

●세가 ●미정
●미정

해골이 주인공인 액션 게임. 플레이어는 자신의 뼈를 이용해 적을 공격하거나 뼈를 다시 조합해 낮은 몸으로 통과하는 등 해골이 아니면 불가능한 액션으로 게임을 진행하게 된다.

엘리베이터 액션 리턴즈

●빙 ●97년 2월 14일 ●5,800엔

95년에 타이토에서 아케이드로 발매되었던 「엘리베이터 액션 리턴즈」의 새턴 이식작. 2인 동시 플레이가 가능하며 특히 83년에 아케이드로 발매되었던 원작도 같이 수록되어 있다.

배트맨 포에버 아케이드 게임

●어클레임 저팬 ●97년 2월 예정
●5,800엔

영화 「배트맨 포에버」가 새턴용 게임으로 등장. 2인 동시 플레이도 가능하며 플레이어는 배트맨과 로빈 중 한사람을 골라 고담시의 평화를 위해 싸운다.

레이싱

데이토나USA-서키트 에디션

●세가 ●97년 1월 24일
●5,800엔

무면허 운전도 OK! 화면분할 2인 대전도 가능한 새로운 『데이토나』. 레이싱 게임의 대작으로 단순한 리메이크가 아니라 여러가지 신요소가 추가된 「서키트 에디션」이다.

레이싱

미니사륜 슈퍼 팩토리

●미디어 퀘스트
●97년 3월 예정
●5,800엔

단순한 완구가 아니라 아이들의 취미로 각광을 받고 있는 사륜구동 미니카. 이 미니카를 이용해 레이싱을 하기도 하고 미니사륜 자동차를 배우기도하는 타이틀. 이 게임을 만들기 위해 알칼리 전지10만개 이상을 소비하며 데이터를 만들었다고 한다.

X-맨 VS 스트리트 파이터

●캡콤 ●97년 예정
●미정

아직도 오락실에서 인기를 모으고 있는 『X-맨 VS 스트리트 파이터』 새턴 이식 결정! 하지만 이식이 결정되었다는 것 뿐 그외의 정보는 아직 없다. 물론 이식된다는 것만으로도 즐거운 일이다.

어드밴스트 V.G.

●TGL ●97년 2월 예정
●9,800엔(최초 한정판)

미소녀 캐릭터들이 등장하는 격투 액션 게임으로 지난호 챔프에서 1월 24일 발매예정이라고 했지만 2월로 다소 연기된 듯. 물론 필살기와 체력 게이지가 일정량 이하로 떨어지면 사용할 수 있는 초필살기 등이 만재.

D-XHIRD

●타카라
●97년 봄
●미정

「검」과 「권법」의 초고속 입체 배틀! 아직은 확실하지 않지만 배경과 캐릭터들의 움직임 리얼한 격투 액션 게임으로 「풀 콤비네이션」이라는 새로운 콤보 시스템이 특징이다.

라스트브롱크스-동경번외지

●세가
●미정
●미정

아케이드로 나온지 얼마 안되어 바로 새턴 이식이 결정되었다. 세가의 격투 액션은 모두 이식되는 것인가? 아뭏든 새턴용은 이제부터 시작으로 신캐릭터 등을 기대해도 좋을듯.

어드벤처

EVE

【小次郎】 なんだ、その含み笑いは。

●이미지니어
●97년 1월 24일
●7,800엔

새턴용 『EVE』가 왜 CD 4장으로 나오는가? 그것은 압도적인 애니메이션 신의 추가와 인기 성우들이 이루어낸 결과이다. 특히 주인공을 바꾸어가며 즐기는 「멀티 사이트 시스템」은 이 게임의 가장 큰 특징이다.

어드벤처

졸업 -크로스 월드

●이미지니어
●97년 1월 24일
●7,800엔

97년 봄에는 새로운 시나리오와 그래픽이 추가된 버전 업판 『졸업』을 만날 수 있다. 발매가 조금 연기되었지만 보다 완성도 높은 게임을 만날 수 있다면 참을 수있다.

시뮬레이션

파랜드 스토리2

●TGL ●97년 3월 28일
●미정

주인공 리어드와 동료들을 조작하여 세계정복을 꿈꾸는 세력과 싸우는 시뮬레이션RPG. 기본 방법은 전투 맵상에서 자신의 유니트를 이동시켜 마법이나 특수기술로 적에게 공격을 퍼붇는 것이다.

룸 메이트

●데이탐 폴리스타 ●97년 1월 예정
●5,800엔

고교 2년생의 여고생과 함께 사는 시뮬레이션 『룸 메이트』. 특히 스토리는 『크리스마스 나이츠』와 같이 새턴의 내장시계에 따라 리얼타임으로 진행된다고 한다.

스포츠

WWF 인 유어 하우스

MATCH AWARDED TO: SHAWN MICHAELS

●어클레임 저팬 ●97년 2월 예정
●5,800엔

WWF의 인기 레슬러 10인이 등장하는 프로 레슬링 게임. 4인 동시 플레이가 가능하며 각 캐릭터는 각자 개성에 맞는 화려한 필살기와 흉기 공격 등이 가능하다.

슈팅

BLAM!머신 헤드

●버진 인터랙티브 ●97년 1월 예정
●5,800엔

근미래를 무대로 한 3D 슈팅 게임. 플레이어는 「호벌 블레이드」라는 전투용 호버크래프트에 타고 머신 헤드라고 불리우는 수수께끼의 바이러스로 부터 인류를 구해야 한다.

스트림 하츠

●TGL ●97년 3월 28일
●미정

PC 등 타기종으로 발매되었던 미소녀 슈팅 게임. 새턴용에는 신 시스템 도입과 랜더링 CG무비가 추가되었다. 특히 프로 애니메이터들이 제작한 볼륨만점의 미소녀 애니메이션이 매력적이다.

CD롬 각축전에 떠밀린 N64의 96년 한해

올해는 N64가 모든 게이머들의 기대 속에 화려하게 태어난 해였다. 그러나 소프트웨어의 부족으로 96년 12월 현재, 아직도 그 저력을 과시하지 못하고 있다. 국내 경기가 침체되어 있는 탓인지 게임 분야는 난황을 거듭해 왔으며 특히 국내에서는 현대가 N64의 판권을 놓고 계속해서 연기를 해 온 상태라 국내 유저들을 만족시킬 큰 이벤트는 발생하지 않고 실망만 안겨준 해이다.

하드웨어 편

N64의 국외 판매량

우리나라에서는 아직도 정품 N64를 살 수 없고 불법으로 N64가 거래되고 있는 상황이지만 일본내에서는 96년내 140만대를 출하해 거의 100만대에 육박하는 판매를 기록하고 미국에서는 96년 9월 29일 판매되어 연말까지 출하대수 50만대 중 46만대가 팔려 차세대 비디오 게임기 중 가장 빨리 다수 판매된 기록을 세웠다고 한다. 미국에서 N64를 구입한 유통업자에 따르면 96년 9월 29일 당일 어느 완구점에서는 오전중까지만 해도 있었던 재고가 오후에는 거의 없어졌다고 한다. 실로 놀라운 일이 아닐 수 없다.

미국에서 판매되고 있는 N64의 상품 앞면에는 곧 발매될 예정의 N64 타이틀이 소개되고 있다

꾸준한 인기 SFC와 GB

현재 세계 게임계에서는 32비트, 64비트 게임기가 떠들썩 하지만 국내에서는 아직 SFC, GB 가 강세인 면도 있다. 특히 지방으로 갈수록, 저연령층일수록 그 현상은 뚜렷하다.

◆96년 국내 판매가
- N64 - 25만원
- SFC - 신형 : 14만원
  - 구형 : 12만원
- GB - 신형 : 8원
  - 구형 : 6원

◆96년 국내 판매량
- SFC - 18,000대
- GB - 신형 : 2,590 대
  - 구형 : 18,000대

국내 미니컴보이는 주변기기의 다량수입으로 재기를 꾀하고 있다

소프트웨어 편

실망의 소프트웨어

96년에는 N64, 슈퍼컴보이, 미니컴보이의 소프트웨어 모두 신작이 별로 없었다. 그나마 연말에 「슈퍼동키콩3」와 「마리오카트64」의 판매로 가격은 오르고 있지만 국내에는 가격이 너무 비싸 현대측에서는 아직 시판하고 있지 않는 상황이다. 참고로 「슈퍼동키콩3」의 미국판 가격은 9,500엔이고 일본판은 6,800엔, 용산에서는 현재 7만원에서 8만원선에 불법 판매되고 있다.

원더프로젝트J2

96년내 일본에서 발매된 N64 소프트웨어

- 액션 : 슈퍼마리오64
- 퍼즐 : Cu.On.Pa
- 시뮬레이션 : 파일럿 윙스64
- 테이블 : 최강하부장기
- 스포츠 : 레이브 레이스64, 마리오카트64
- 어드벤처 : 원더프로젝트J2

96년내 일본에서 발매된 SFC 소프트웨어

- RPG : 29개 (루드나의 비보, 드래곤 퀘스트 등)
- 격투액션 : 3개 (마벨 슈퍼 히어로즈 워 오브 더 잼 등)
- 액션 : 17개 (미소녀전사 세라문, 슈퍼S, 기동전사 건담 등)
- 어드벤처 : 6개 (드래곤 나이트4 등)
- 퍼즐 : 1개 (테트리스2)
- 시뮬레이션 : 10개 (SD건담G, 심시티Jr 등)
- 스포츠 : 18개 (슈퍼패미리리그, 위닝 일레븐, 프로야구 등)

드래곤 퀘스트3

96년내 일본에서 발매된 GB 소프트웨어

- 스포츠: 2개 (버스피싱, 스포츠콜렉션)
- RPG: 1개 (떠돌이 시렌GB)
- 격투액션 : 5개 (열투 더 킹 오브 파이터즈, 열투 투신전 등)
- 레이스: 1개 (스트리트 레이서)
- 퍼즐 : 1개 (테트리스 플러스)

96년내 국내 소프트웨어

96년 한해 국내에서 정식 판매된 타이틀은 슈퍼컴보이의 「슈퍼마리오 월드」, 「슈퍼마리오 카트」, 「슈퍼마리오 올스타즈」, 「슈퍼마리오 RPG」, 「슈퍼동키콩 컨트리」, 「슈퍼동키콩2」, 「테트리스&닥터마리오」 7개로 판매량은 관계자에 따르면 한 타이틀당 8~9천개 정도의 물량이 들어와 75%정도의 실적을 거두워 약 6천대가 판매되었다고 한다.

이밖에 GB는 가격의 문제와 미수품이 많아 정식으로 판매된 게임은 하나도 없다. N64의 경우는 연말에 불법으로 「슈퍼마리오64」,

「파일럿 윙즈64」, 「웨이브 레이스」, 「원더프로젝트J2」 등이 시판되고 있다.

슈퍼동키콩2

96년내 미국에서 발매된 N64 타이틀

11월 4일 웨이브레이스64
11월 15일 모탈 콤배트 트릴로지
11월 15일 그레츠키64
11월 25일 킬러인스팅트 골드
12월 2일 스타워즈 섀도우즈 오브 엠파이어
12월 2일 크루 징 USA

Nintendo 핫 뉴스 (일본 기준)

2월 SFC 소프트의 가격 인하 개시

닌텐도, GB 소프트 「포켓몬스터」 발매, 190만대 대 히트(「포켓몬스터」&「트레딩카드」, 상승효과로 대히트 포켓몬스터가 최근 게임보이에서는 이례중의 이례라고 할 수 있는 200만대 판매. 또한 같은 타이틀의 카드게임도 발매되어 미국의 트레딩 카드게임 「매직 더 개더링」이 일기 시작했던 카드붐에 한층 박차를 가했다. 에닉스는 「드래퀘」를 카드게임, 세가는 자사 캐릭터의 트레딩 카드 시리즈를 발매하는 등 컴퓨터 게임 업계와 카드게임이 급접근한 해.

3월 SFC, XBAND서비스 개시

게임기가 속속 「네트워크」에 대응.

SFC를 사용한 「XBAND」, 96년은 게임기를 사용한 본격적인 통신 네트워크가 일제히 활동한 해. 회선을 이용한 상대와의 대전 게임은 물론, 채트 배일까지 가능해 주목을 모았다. 그러나 보급상황은 별로.

4월

일본에서 4월에 예정되었던 닌텐도64 발매, 6월로 연기 로손에서 닌텐도 판매 예약 개시

6월 닌텐도64, 발매

닌텐도가 철저하게 준비한 뉴 하드, 닌텐도64가 연기를 한 6월에 무사히 발매되었다. 소프트 부족이 조금 아쉽지만 곧 100만대를 판매하는 등 닌텐도의 얼굴 「마리오64」가 3D게임의 신 경지에 올라 게임 관련인들을 놀래켰다. 그러나 만성적인 소프트타이틀 부족은 언만 대목에도 충분히 해결하지 못하고 플스의 세력과 새턴의 선전 앞에 예상외의 고전을 겪고 있다.

8월 SFC가 25,000엔에서 9,800엔으로 인하

11월

닌텐도와 로손, 편의점에서 SFC와 GB 데이타 개서 서비스 97년부터 실행한다고 발표

N64와의 최고의 궁합 64DD

64DD가 등장함으로써 N64의 게임은 좀더 질적으로 변할 것임에 틀림이 없다. 그러면 지난번 챔프 N64연구실에서 잠깐 언급했던 화제의 64DD에 대해서 이번에는 좀더 구체적으로 알아보기로 하자.

64DD는

- **용량** 약 64메가 바이트(쓰기 영역은 약 32메가바이트)
- **연속 데이터 전송시간** 약 18초/64메가바이트((5.4배속 CD-ROM 드라이브 상단)
- **기록방식** 양면자기기록식
- **모터 기동시간** 1.9초이하
- **중량** 드라이브 1.6kg
  디스크 43g

이 중에서 주목해야 할 것은 데이터 전송속도이다. 이것이 늦으면 데이터를 읽어 들이는데 시간이 너무 드는데 전송속도는 5.4배속의 CD-ROM 드라이브와 거의 같다. CD-ROM대응의 가정용 게임기에 탑재된 CD-ROM드라이브는 2배속이 일반적이므로 이것은 상당히 빠르다고 할 수 있다.

한편 64DD대응의 소프트웨어는 「젤다의 전설64」, 「MOTHER3」가 예정되어 있지만 이외의 소프트웨어는 어떻게 될지 아직 미정이다. 예를 들면 전에 발표되었던 「정글 대제」는 128메가비트의 대용량 카트리지를 개발해서 사용할 예정이어서 대용량의 소프트웨어라면 64DD를 사용해도 괜찮을 것 같은 기분이 든다.

「정글 대제」에 대해서는 풍부한 애니메이션 패턴 등 표현을 제일로 생각하기 때문에 디스크보다 데이터 전송속도가 고속인 카트리지를 상정하고 있다. 단, 개발을 진행해 가면서 디스크 또는 카트리지와 디스크가 병용될 가능성이 있다. 그렇다면 「정글 대제」도 64DD대응이 될 지도 모르는 일이다.

젤다의 전설64

세트로 판매되는 메모리 확장팩

64DD와 세트로 판매되는 메모리 확장팩은 닌텐도64 본체상부의 소켓에 있는 팩을 바꿔 사용하는 것이다. 메모리를 확장하면 한번 사용한 프로그램과 데이터의 수를 증가시킬 수 있다. 메모리 확장팩만은 판매하지 않는다.

메모리 확장팩은 여기에 갈아끼우는 것이다

진동팩

콘트롤러브로스에 장착하는 것으로 여러가지 인터페이스를 얻을 수 있다. 별도로 판매되는 팩은 게임 화면의 상황과 같이 충격 등의 진동을 콘트롤러를 통해 플레이어에게 전해준다. 현 시점에서 대응되는 게임은 「브래스트 도저」, 「스타폭스64」이다. 단 이 팩에는 세이브 기능이 없다.

진동팩의 장착은 이렇게 된다

97년의 N64 장래성있다!

작년부터 계속된 SS와 PS의 보급경쟁은 96년 PS의 우세라는 것이 확실히 보였다. 말할 것도 없이 여기에는 스퀘어가 플스에 참가했다는 것이 큰 원인이 작용하고 있다. 이것으로 데미지를 받은 것은 아무래도 닌텐도이다. 닌텐도64는 무사히 발매되었지만 사람들의 기대가 너무 컸던 탓일까? N64는 미국과 일본에서 각각 140만대씩 출하하고 있고 100만대를 넘는 등 엄청난 결과를 초래했지만 사람들은 이에 대해 만족하는 기색을 보이지 않고 있다. 만성적인 소프트 타이틀 부족이 결정적인 영향일 것이다.

그러나 당연히 전환되리라 믿는다. 97년 1월에 있을 수입선다변화정책의 해제에 따라 N64의 국내 도입이 변수로 작용하겠지만 어째든 N64의 국내 도입이 기대되는 해이고 64DD와 진동팩, 통신 카트리지 등 주변기기가 발매되어 N64만의 독자성을 더해줄 것으로 기대되는 해이기 때문이다. 국내의 불경기로 인해 국내 게임업계에서는 고전을 겪고 있지만 게임기에 이제 막 입문한 N64의 자리가 확고하게 잡히면 명성공이 힘을 발휘하게 될 것이다. 게임업계의 전국시대는 이제부터 시작되는지도 모른다.

개발중인 6대의 슈퍼로버트를 파헤쳐라!

슈퍼로보트 스피리츠

●장 르	격투액션	●현지 발매일	미정
●제작사	반프레스토	●현지 가격	미정

3D 폴리곤으로 묘사된 리얼 타임의 슈퍼로버트 게임이 대전 액션으로 등장한다. 기본적으로 가로에서 본 시점에서 게임이 전개되는데 각 로보트가 필살기를 사용할 때와 공중전을 펼칠 때에는 박력 넘치는 시점으로 변경되는 연출도 보여준다. 처음 소개이지만 이번호에는 6대의 슈퍼로버트를 소개하겠다.

끓어오르는 정의감으로 쥬디커를 쓰러뜨려라!

스·토·리

인류는 '에어로게이터'라는 적에게 무차별 공격을 당해 혼란 상태에 빠지게 되었다. 지구측은 에어로게이터의 막강한 공격에 대항도 하지 못하고 전세는 악화되어 갈 뿐이다. 지구측의 운명이 결정적으로 되었을 때 그 이상 전쟁으로 인해 지구의 환경이 악화되면 침략의 가치가 없다고 생각한 에어로게이터측은 로보트에 의한 대리전쟁을 할 것을 제안한다. 이 전쟁에서 지구측이 이기면 에어로게이터는 철퇴하고 패하면 지구권은 에어로게이터의 지배를 받게 된다. 그래서 에어로게이터의 로보트 '쥬디커'와 싸울 지구측 대표 로보트를 선출하기 위해 「슈퍼로보트 파이트」라는 시합을 개최하기에 이른다.

시합에 참가하는 6대의 슈퍼로보트

R-1

PS용 『신 슈퍼로보트대전』에서 등장한 오리지널 로버트 「R-1」. 이 게임에서는 표준적인 능력을 갖는 로보트로 돈파로 사용할 수 있는 「GT리볼버」를 장비하고 있다. 격투전, 사격전 모두 훌륭하다.

오른쪽 그림이 뼈대가 되는 와이어프레임. 이것에 폴리곤을 씌우면 왼쪽처럼 된다. 다만 이것은 시험 단계이기 때문에 더욱 리얼하게 될 것이다

단바인

6대의 로보트 중에서 가장 작은 부류에 속하는 오러배틀러라는 종류의 로보트. 공중전에 특기가 있고 전체 캐릭터 중에 가장 빠른 속도를 낼 수 있다. 기본적으로 장착하고 있는 검 「오러소드」를 무기로 상대의 공격에 대응하면서 공격하고 피하는 전투를 특징으로 하고 있다.

개발중임에도 불구하고 원작에 가까운 느낌. 이것이 텍스쳐 처리되면 더욱 리얼하게 된다

단쿠가

던지기가 특기인 파워 파이터. 움직임은 느리지만 그것을 커버라도 하듯 갑옷이 두껍다.

이번에 발표된 로보트 중 큰 부류에 속하는 단쿠가. 단바인과 상당히 대조된다

볼테스

탑재무기가 다양하고 임기응변의 전투가 가능한 로보트. 움직임은 느리지만 리치가 긴 무기로 커버된다. 필살기인 천공검은 상대에 가까이 가서 베어 버린다.

전신이 무기인 로보트. 어떤 조작으로 그 많은 무기를 사용할까? 또한 각 로보트마다의 주제가가 BGM으로 사용된다

워커 게리어

「배틀 로보트 열전」에 등장했던 로버트. 기본적으로 던지기 기술을 장기로 하고 있지만 총화기로도 사용할 수 있는 부메랑 이대움을 던져서 비행중인 상대를 맞춰 떨어뜨릴 수 있다. 호버로 대공이 가능하다.

상당히 인간같은 움직임을 보이고 있는 로보트

샤이닝 건담

인간같은 독특한 움직임이 특징인 로보트로 연속기를 잘 이용하는 로버트. 필살기인 샤이닝 핑거는 게임 중 최강을 자랑하며 슈퍼 모드의 발동도 충실히 재현되어 있다.

원작 그대로 재현되어 독특한 필살기 대사도 있다

항목	점수
그래픽	7.5
참신함	5.5
난이도	7.8
소장가치	8

7·2

3D폴리곤 처리로 한층 더 리얼함을 추구하여 그래픽 부문에서는 상당히 우수하다. 더구나 이러한 그래픽과 난이도라면 소장해도 좋을 것이다. 다만 기존의 「슈퍼로보트대전」 시리즈에 이어지는 것이므로 참신성은 다소 떨어진다.

이번엔 진짜 같은 실황!

실황 J리그 퍼펙트 스트라이커

장 르	축구	현지 발매일	96년 12월 20일
제작사	코나미	현지 가격	9,800엔

『실황』 시리즈의 최신작이 N64로 등장했다. 하드의 성능을 살린 많은 실황과 모션캡처로 이끌어낸 선수의 동작은 실제를 방불케 한다. 3D 스틱의 세밀한 조작에 맞춰 선수가 움직이고 C버튼 유니트에 의해 실제 선수와 같은 스루패스와 초빙슛 등 많은 테크닉을 낼 수 있다.

모션캡처를 최대한 활용

등장하는 모든 선수는 모션캡처라고 하는 기법으로 실제의 움직임과 같은 동작을 연출하게 된다. 그 때문에 움직임이 부드럽고 다이나믹한 테크닉을 낼 수 있다. 이런 선수들에게는 능력치가 부여되어 있어 테크닉이 서로 다르다. 또한 컨디션 변동으로 인해 시합의 활약도가 각각 차이가 나게 된다.

모든 선수에 능력치 부여

선수에게는 각각 대쉬, 스테미너, 점프력 등 수치가 부여되어 있다. 이것은 96년도 시합의 데이터에 의해 만들어져 수치가 높을수록 그 능력치가 높다.

슛-92점, 커브-89, 스피드-85, 대쉬-91, 스테미너-85 등으로 수치가 설정되어 있다

시합마다 선수의 컨디션이 변한다!

시합마다 모든 선수의 컨디션이 변화해 간다. 컨디션이 좋으면 수치로 설정되어 있는 능력치 이상의 실력을 발휘할 수 있고 거꾸로 컨디션이 나쁜 경우에는 실력을 발휘할 수 없을 뿐 아니라 부상 당하기도 쉽게 된다. 또한 스테미너의 소비도 많아진다.

컨디션이 나쁘면 원래의 능력을 발휘할 수 없다

비와 눈이 내린다

시합은 맑은 날에만 있는 것이 아니라 비와 눈이 내릴 때에도 행해진다. 비와 눈이 내리면 볼이 물에 미끄러져 멀리까지 날아가지도 않고 잔디가 젖어 있어 잘 굴러가지도 않는다. 게다가 미끄러지기 쉽기 때문에 3D 스틱을 급하게 꺾으면 선수가 굴러 부상당하고 마는 경우도 있다.

비 오는 날-

볼이 무거워 멀리까지 찰 수 없다

눈 오는 날-

미끄럽기 때문에 구르지 않도록 급한 방향 전환은 피하도록 하자

각 장면은 리플레이로 한번 더 보자

시합 중 간단한 조작으로 바로 전의 플레이를 볼 수 있다. 3D 스틱을 사용해서 재생, 역재생과 시점 이동으로 자유롭게 볼 수 있다. 게다가 폴리곤을 사용하므로 자연스러운 각도로 바꿀 수 있다. 골인한 장면과 파인플레이를 했을 때 보면 재미있을 것이다.

두번다시 나오지 않을 파인플레이를 몇번이라도 볼 수 있다

각도도 자유자재로 변경할 수 있다. 여러 각도에서 체크해보자

트레이드와 오리지널 선수를 작성해 보자

16 팀의 선수를 자유롭게 트레이드하거나 플레이어 오리지널 선수를 만들 수 있다. 이것으로 응원하는 팀에 좋아하는 선수를 입단시키거나 플레이어 분신이 되는 선수를 작성해서 함께 플레이할 수 있는 것이다. 이외에 외국 선수들만으로 팀을 만들 수도 있게 되었다.

좋아하는 선수를 트레이드

이름이 정해지면 능력치의 수치를 부여한다. 포지션에 맞는 능력을 분배하도록 하자

- 그래픽 7.0
- 참신함 8.0
- 난이도 6.1
- 소장가치 8.3

이미 2탄까지 SFC에 나와 있는 게임이지만 참신성은 무시할 수 없다. 또한 실제와 같은 움직임을 보여주는 그래픽은 상당히 우수하여 이런 게임이라면 소장하고 있어도 좋을 것이다.

7•3

핵을 탑재한 트레일러의 폭주를 저지하라!

브래스트 도저

장르	액션	현지 발매일	97년 3월 예정
제작사	닌텐도	현지 가격	9,800엔

이 게임은 「슈퍼동키콩」을 만든 스탭들이 제작했다. 내용은 핵을 탑재한 트레일러의 폭주를 저지하는 것이다. 조금이라도 트레일러에 충격을 가하면 핵폭발이 되기 때문에 플레이어는 모든 수단을 동원해서 트레일러의 진로를 확보해야 한다.

방해가 되는 것은 모두 부셔라!

플레이어는 트레일러의 진행을 방해하는 장해물을 특수차량과 로버트를 타고 부딪히거나 미사일 공격으로 제거해 간다. 그것이 민가든 빌딩이든 생각할 겨를도 없이 부셔야 한다.

저지하는 특수차량과 로버트

안전한 장소로 트레일러를 유도하기까지의 거리는 결코 순탄지 않다. 그러나 장해물을 제거하는 메카가 있어 충분히 도전해 볼 만하다. 메카의 능력에는 개성이 있어 산악지대와 도심 등 트레일러가 가는 방향의 지형을 생각해서 메카를 선택할 필요가 있다. 또한 게임 중에 다른 메카로 바꿔 타는 것도 가능하다.

▲트레일러에 위험이 닥치면 이처럼 긴급사태를 알리는 신호가 나온다

▲이것이 문제의 트레일러

공중공격도 가능한 로버트

공중에서도 공격이 가능한 메카는 현재 3종류가 있다. 공격 방법은 각각 특색이 있고 게임 중 공격 아이템을 입수할 수 있을 지 어떨지는 분명하지 않다.

3종류의 로버트

J-봄	산타피스트	사이크론스츠
제트발사 가능한 기능, 상하 이동 편리	오른쪽 팔에서 미사일 공격 가능, 회전 어택이 장기	비교적 소형으로 가벼운 움직임이 특기

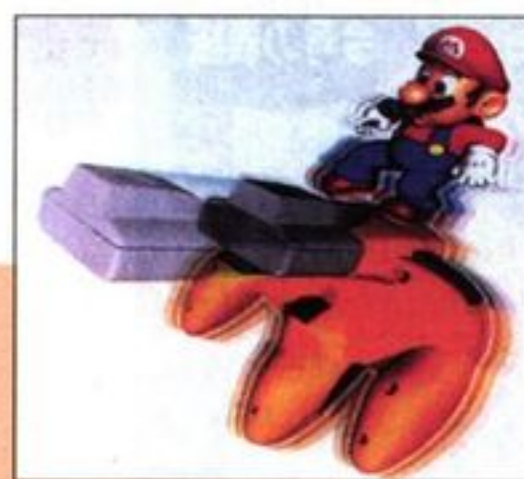
장해물을 지상에서 제거하는 특수차량

지상에서 장해물을 부수는 특수차량은 현재 5종류가 알려져 있다. 장해물의 제거방법은 몸이 단단하고 중량이 있는 것은 몸으로 부딪히고 스피드는 있지만 공격력이 약한 것은 미사일로 제거하는 등 메카 능력에 따라 다르다.

5종류의 특수차량

차량	특징
램드저	마력은 있지만 느린 스피드
백래쉬	단단한 소재의 몸체로 장해물 파괴
바리스타	양 사이드에서 미사일 발사 가능
스카이폴	차량의 무게가 가벼워 좁은 길 유리
사이드 스와이프	좌우 공격 가능한 트레일러 타입

진동팩이 긴박감을 더해준다!

이 게임은 진동팩에 대응한다. 콘트롤러에 진동팩을 꽂으면 장해물을 파괴할 때의 충격과 폭발의 충격을 리얼타임으로 플레이어에게 전달된다. 손에 땀을 쥐게 할 긴장의 순간을 체험해 보자.

▲진동이 플레이어에게 전달된다

항목	점수
그래픽	6.0
참신함	8.0
난이도	6.6
소장가치	6.8
종합	6·85

핵을 탑재한 트레일러를 저지하는 내용의 참신성이 돋보이는 게임이다. 난이도는 상당히 어려워 보이고 갖고 있으면 좋을 듯하지만 그래픽면에서는 아직 확실한 정보가 없어 이렇다할 점수를 주기엔 조금 부족한 것 같다.

cheat codes for N64 user!

N64 웨이브 레이스64

바다의 친구들 모두 집합해라

첫번째는 돌고래. 챔피온쉽의 워밍 업에서 돌고래를 놓치지 않도록 좇아가자. 이 때 돌고래가 다리에서 점프하면 규정의 루트를 한바퀴 돈 것이 된다. 이렇게 3번 하면 새끼 돌고래가 나타난다. 또 계속해서 돌면 새끼 돌고래가 계속 나타나고 5번 하면 2마리로, 7번 하면 3마리가 된다.

두번째는 거대한 돌고래. 리셋할 것 없이 워밍업에서 20회 이상 들어가면 돌고래가 빅 사이즈로 된다.

세번째는 고래. 어느 클래스라도 상관없이 챔피온 쉽을 골라 합계 포인트를 35 이상한 다음에 「사잔아일랜드(サザンアイランド)」로 가자. 그러면 첫번째의 골지점 가까이에 코스의 바깥쪽에 고래 부자가 등장한다. 그리고 엑스퍼트 이상의 클래스에서 45 이상의 포인트를 획득할 경우에는 새끼 고래가 2마리로 된다.

마지막으로 네번째는 펭귄이다. 챔피온쉽의 엑스퍼트를 골라 캐슬시티까지의 6라운드에서 모두 1위를 차지한다. 그리고 「쿨웨이브(クールウエーブ)」로 진행하면 큰 펭귄이 코스 바깥쪽을 빠르게 헤엄쳐 온다.

돌고래를 좇아가자. 돌고래가 다리를 점프하면 루트를 한바퀴 돈 증거가 된다

보이지 않는 벽에 충돌

우선 「마린포트레스(マリンップオートレス)」를 선택해 게임을 시작한다. 그리고 스타트 직후에 나타나는 오른쪽의 벽을 숏커트하듯 파도를 타고 점프해 보자. 그러면 보이지 않던 벽에 캐릭터가 충돌하고 만다.

보이지 않는 벽에 부딪히려는 순간

옷 색깔을 바꾸자

레이더의 옷 색깔과 머신의 번호를 바꿀 수 있다. 머신을 선택할 때 3D스틱을 위로 올리면서 결정하면 옷 색깔이 변화한다. 또한 십자키의 위 버튼을 누르면서 머신을 선택해도 마찬가지로 옷 색깔이 변한다.

모드는 어떤 것이라도 상관없다

슈퍼마리오64

지름길이 생긴다

우선 어둠의 동굴에서 큰 구멍으로 들어간다. 그리고나서 통로가 잘린 곳의 벽에서 3D스틱을 벽쪽으로 꺾으면서 벽에 킥을 한다. 그러면 위에 있는 철망을 빠져나가 파워스타 가까이 갈 수 있다.

파워스타를 쉽게 먹을 수 있는 방법

GB 열투 사무라이스피리츠 참홍랑무쌍검

주베이의 초절연속기

타카라(タカラ)라는 로고가 화면에 나타날 때 셀렉트를 3번 눌러 야큐주베이로 게임을 시작해 상대가 다가오는 것을 화면 끝에서 기다린다. 다가오면 상대를 끌어당겨 자기 캐릭터와 위치를 바꾼다. 그리고 곧 를 연타하면 공격이 계속 나오게 된다.

화면 끝에서 상대가 오기를 기다린다

젤다의 전설

부메랑을 얻는 법

레벨8까지 오기전에 통찰의 렌즈를 얻는다. 그리고 마을 부근의 해변가로 가면 돌로 막힌 동굴이 있다. 그것을 폭탄으로 뚫어서 들어가면 어떤 동물이 있는데 그 동물에게 말을 걸면 부메랑을 건네준다. (통찰의 렌즈가 없는 경우에는 그 동굴에 동물이 없어서 부메랑을 얻지 못한다) 부메랑의 파워는 라스트 보스를 (마지막 변신했을 경우) 활 25방 쏴서 쓰러뜨릴 것을 일격에 쓰러뜨릴 만큼 엄청나다.

● 허창완 / 경남 양산시 중앙동 137-25

SFC 슈퍼동키콩3

워프로 간단히 골인!

골 직전까지 워프할 수 있는 숨겨진 드럼통이 대량으로 발견되었다. 1지역과 2지역 각 코스의 전반에서 아무것도 없는 장소로 가면 「W」라고 쓰여진 숨겨진 드럼통이 나타나고 자동적으로 자기 캐릭터가 그 안으로 들어가 버린다. 그 후 골 직전과 같은 드럼통이 나타나고 안에서 자기 캐릭터가 뛰어내려 곧 골인할 수 있게 된다.

여기서 딕시를 점프시킨다

제일 처음 나오는 말뚝에 올라 왼쪽 위로 점프!

원더프로젝트J2

확실한 광석 입수

우선 조제트가 곡괭이의 사용방법을 익힌 다음에 외나무다리를 건너게 되면 프로톤 채굴장에서 아르바이트를 한다. 그런 다음 채굴장의 지하 4층에 가서 처음의 T자형 길에서 오른쪽으로 돌고 그다음 모퉁이에서 왼쪽으로 꺾자. 그리고 외나무다리를 건너서 오른쪽으로 계속 간 장소에 있는 3마리의 몬스터를 곡괭이로 쓰러뜨린다. 그리고 나서 그 2마리째의 몬스터가 있던 곳의 땅을 곡괭이로 파보자. 그러면 반드시 프로톤 광석이 나온다.

날아다니는 몬스터를 타이밍에 잘 맞춰 곡괭이로 쓰러뜨린다

모집중!

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

예전호와 달리 이번에는 각 기종별로 비법을 공개하므로 유저여러분의 많은 참여바랍니다. 물론 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민B/D2층 게임챔프 N64비법 담당자앞

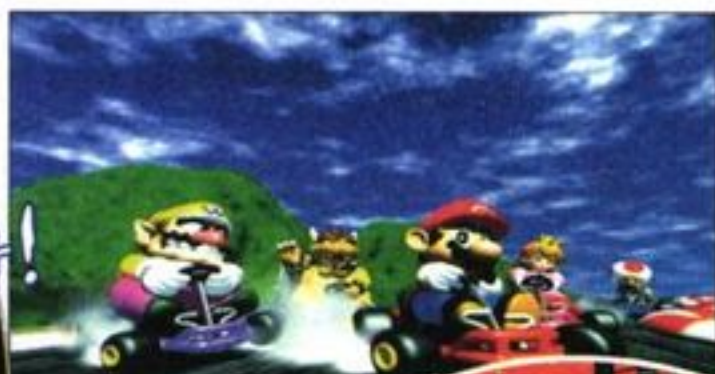
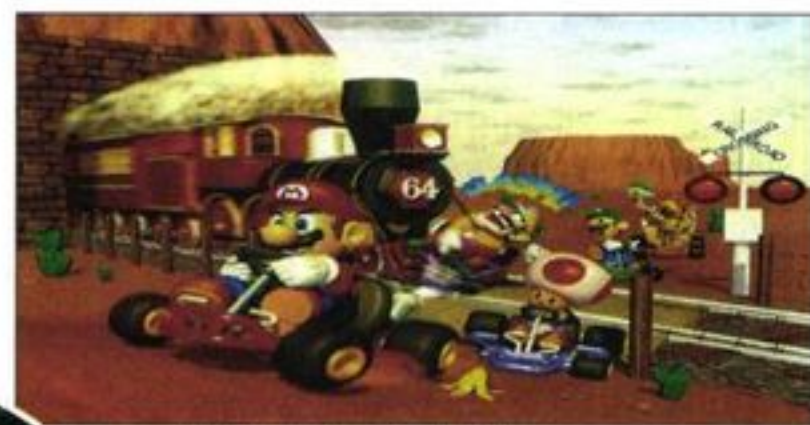
화려한 그래픽, 무서운 속도!

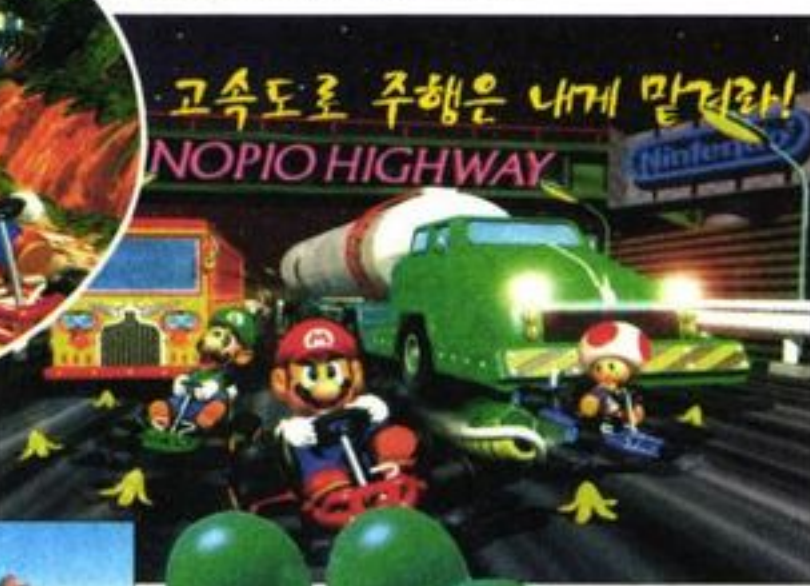
마리오카트64

●장 르	RCG	●현지 발매일	발매중
●제작사	닌텐도	●현지 가격	9,800엔

『슈퍼마리오카트64』가 발매되자마자 남녀노소를 불문하고 국내외에서 상당한 인기를 끌고 있다. 도대체 『슈퍼마리오카트64』의 인기 비결은 뭘까? 멋있는 CG를 감상하면서 그 비결을 생각해 보자.

CG COLLECTIN 전 코스를 최고 속도로 달려나가자!

마리오 너만 믿는다!

▲로켓트 스타트로 선두를 잡아라

▲기차가 방해를 해도 나는 달려가리!

▲저 녀석에게 길을 양보할 순 없지!

고속도로 주행은 내게 맡겨라!

불타는 열기로 얼어붙은 빙판길을 달려라!

▲테크닉을 구사하는 것이 중요해

▲커브를 돌 때는 조심스럽게

▲어머머, 아저씨 왜 이러세요?

▲넌 바나나를 좋아하니? 난 싫어!

▶내 풍선을 건들지 말아 주세요

개발은 뒷전, 해외 타이틀 도입 우선의 한 해

96년의 아케이드 게임계는 『버철 파이터3』 도입을 위해 국내 업체들끼리의 광적인 가격 경쟁으로 사회적 인식이 낮은 아케이드 게임계를 더욱 어둡게 했던 한 해였다. 또 그에 따른 「현대 세가」의 설립이 외국 업체들의 국내 진출을 예고해 갈수록 어려워지는 아케이드 개발에 어두운 그림자를 드리우기도 했다. 그러나 3D액션 게임의 국산화 도전, 신선한 아이디어 게임의 해외 수출 등이 꺼져가는 아케이드 시장의 한줄기 빛이 되기도 했다.

버파3 파동으로 본 판권 경쟁

96년 아케이드 게임계에 가장 큰 이슈가 되었던 것은 뭐니뭐니 해도 『버철 파이터3』의 도입을 둘러싼 중소 업체들과 현대라는 대기업의 대결이었다.

버철 파이터 시리즈는 국내에서 발매만 하면 성공을 하자 국내 아케이드 게임의 메카인 세운상가의 중소업체들과 거대 메이커 현대는 『버파3』를 도입하기 위해 치열한 경쟁을 시작했다. 이들의 경쟁으로 『버철 파이터3』의 최초 기판 가격은 1,000만원대에 육박해 국내 게이머들과 업자들에게 큰 실망감과 부담을 주기도 했다. 결과적으로 『버파3』는 현대로 결정되었지만 심의 보류를 거듭한 채 뒤늦게 발매되기도 했다. 또 『버파3』는 게이머들에게도 크게 어필하지 못해 현재는 기판 가격이 당초 가격의 1/2에도 못미치는 가격으로 하락되기도 했다. 국내 아케이드 시장이 개발보다는 외국 작품의 수입에 상당 부분을 의지하고 있고 유통사 대 개발사의 비율도 80 대 20정도에 불과한 점이 이번 『버파3』 도입 분쟁을 일으킨 근본적인 원인이라고 할 수 있다.

96년 아케이드계 최대의 쟁점이 되었던 『버철 파이터3』

현대 세가 제휴로 외국메이커 국내 진출 러쉬 예고

『버파3』의 파동으로 세운 상가를 비롯한 아케이드 시장에는 「세가 코리아」가 설립된다는 소문이 파다하게 퍼졌다. 대략적인 내용은 『버파3』의 도입을 계기로 앞으로 세가의 아케이드 게임을 현대가 독점적으로 국내에 유통하기 위해 「세가 코리아」라는 공동 출자 회사를 설립해 기존의 세운상가를 통해 유통되는 기판 유통 방식을 개선하고 직판 체제를 구축한다는 것이다. 그러나 『버파3』의 발매에 맞춰 설립하기로 한 「세가 코리아」는 2개월이 지난 12월 중순이 되서야 비로소 「현대 세가 엔터테인먼트」라는 이름으로 자본금 50억원 중 현대종합상사가 75%, 세가가 25%를 부담한다는 내용으로 발표되었다. 「현대 세가 엔터테인먼트」는 세가가 제작한 완제품을 수입해 현대의 국내 유통망을 이용해 일반 오락실에 뿌려진다는 것이다. 세가의 국내 진출로 앞으로 외국 특히 일본 기업의 국내 진출은 더욱 확산될 전망이다. 97년도에는 기존에 한국 지사를 운영 중인 「코나미」, 또 『철권3』로 또 다시 주목받고 있는 「남코」, 스파 시리즈의 「캡콤」 등이 국내 아케이드 시장을 더욱 크게 노크할 것이다.

국내 개발사들 눈부신 약진

96년에는 일본과 국내의 3D 파이팅 게임의 인기에 힘입어 국내 ARC 개발사들도 이 부문에 속속 참여했다. 그 중 가장 눈에 띄는 업체는 「이오리스」라는 신생 메이커로 '웍 스테이션', '모션 캡처' 등 최신 장비를 갖추고 『버파』에 필적할 만한 격투 게임 『크사나』를 제작 중이다. 이외에도 PC개발 업체인 「만트라」도 일본 가이낙스와 합작으로 3D파이팅 게임을 준비 중이며 몇몇 업체에서도 3D격투 게임을 기획하고 있는 것으로 알려졌다.

또 한편에서는 외국의 고성능 3D기술과 대적하기보다는 최신 아이디어 게임 등으로 국내뿐 아니라 해외 수출을 노린다는 전략을 세우고 꾸준히 개발에 전념해 '데니암'은 『크로키』라는 아이디어 퍼즐을 게임의 천국 일본에 수출하기도 했고 '세미콤', '프로맷' 등 연륜이 있는 개발사들은 중남미 및 유럽 시장에서 큰 호평을 받기도 했다. 그러나 이들은 한결같이 "PC게임에 비해 극히 미미한 정부 지원과 개발사들간의 정보 교류 부재"를 국산 아케이드 개발의 걸림돌이라고 입을 모으고 있다.

국내 최초의 3D액션 게임이 될 『크사나』

96년 국산 개발 현황

(가나다 순)

2002 가위 바위 보 퀴즈 (인창전자)
3 x 3 퍼즐 (프로맷)
SD파이터즈 (세미콤)
게임 버스(고명 반도체)
돌리 (바코 물산)
동물 짝짓기 (미호 전자)
로봇 팔 인형 (동양 메카트로닉스)
로스트 팜 (세미콤)
마술 마스터 (지그재그)
매직 볼 (우현 테크)
바둑이 (동양 메카트로닉스)
바둑이2 (우현 테크)
손오공 (삼원전자)
숫자로 해요 (세미콤)
슈퍼3(삼원 전자)
슈퍼 윷놀이 (대진전자)
스노우 팝2 (두용실업)
에어 어택 (코매드)
오빠퀴즈 노래방 (광명전자)
요술 열차 (가람 무역)
울트라 바룬 (선아전자공업)
원더리그 '96 (세미콤)
월드컵 코리아 브이 (울림전자)
스크리밍 헌터 (이오리스)
카리안 크로스 (데니암)
퀴즈 킹오파 (빅콤)
크로키(데니암)
클래식 골드 (옥산)
트레저 오션(가람 무역)
퍼즐 반장 (하나로 전자)
해치캐치2 (세미콤)
홈런 (미호전자)
화이널 짝 맞추기 (인창전자)

스포츠 장르, 크레인 캐처 강세

96년 1월부터 12월초 사이에 국내에 도입된 아케이드 게임은 총 750여개 타이틀이 되며 체련용만도 80여개 타이틀에 달했다. 이 많은 타이틀은 단일 타이틀로만 집계된 것이 아니라 인기 게임의 경우는 여러 업체에서 중복 수입되어 타이틀이 많은 것이다.

국내 도입된 타이틀 중 가장 많은 장르를 차지한 것은 의외로 스포츠(36%) 장르였다. 격투 액션 장르가 상당한 인기를 누리고 있는 듯하지만 오락실 업자의 입장에서 보면 단기간동안 인기를 모으는 격투 게임보다는 꾸준히 즐길 수 있고 누구나 손쉽게 다가설 수 있는 스포츠를 선호했다. 또 여성 게이머나 저연령층 게이

머들이 증가한 탓인지 슈팅(13%)과 퍼즐(11%)도 꾸준한 인기를 누리고 있다.

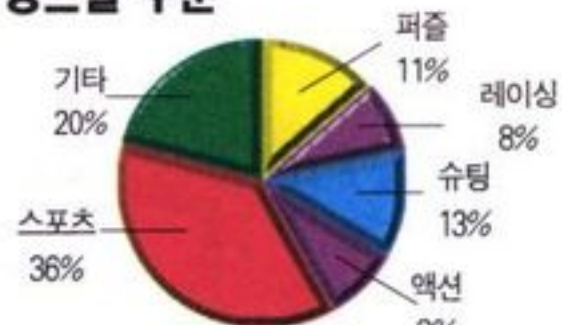
특히 96년에는 95년에 비해 체련용 게임의 도입이 크게 증가했는데 그 중에서도 특히 동전을 넣고 마음에 드는 캐릭터 상품을 뽑는 「크레인 캐처」의 폭발적인 인기가 눈에 띈다.

96년에 가장 많이 중복 수입된 타이틀 TOP 10

1. 다이하드
2. 런 앤드 건2
3. 건 블레이드
4. 맨크스TT
5. X맨 대 스파
6. 19XX
7. 레이 스톰
8. 버철 스트라이커
9. 소울 에지
10. 덱 애슬릿

96년 오락실 최고의 게임인 「다이 하드」

국내 도입된 ARC게임 장르별 구분

퍼즐 11%
레이싱 8%
슈팅 13%
액션 8%
스포츠 36%
기타 20%

(핀볼, 퀴즈 등 아이디어 게임)

최근 각광을 받고 있는 크레인 캐처 게임들

UFO 캐처리, 네오 미니, 크레인 캐처, 미니 크레인, 크레인 머신 러브리 캐처, 몽키 캐처, 토이 캐처, 캔디 캡슐, 토이 크레인

크레인 캐처 게임 중 가장 인기있는 「네오 미니」

기판 수입 의존도 더욱 치열할 97년 전망

최근 아케이드 게임의 추세는 위에서도 언급했던 것과 같이 일반 모니터형 게임보다는 체련형 게임이, 또 단순히 스트레스를 푼다라기보다는 뭔가 상품을 얻을 수 있는 그런 게임들을 유저들은 바라고 있다.

예전에는 유원 시설에서나 찾아볼 수 있었던 그런 게임들이 이제는 점점 보편화되어 일반 게임센터에서도 즐길 수 있게 되었다. 이런 아이디어 게임의 분야라면 국내 개발의 수준도 외국의 어느 회사에 못지 않은 수준에 이르고 있다.

한편 97년도에는 「현대 세가 엔터테인먼트」 설립의 후속타로 더욱 많은 외국 게임사들이 국내의 진출을 노릴 것이다. 국산 게임이 외국의 게임과 어깨를 나란히 하기 위해서는 고성능의 보드로 이들과 정면 승부를 하는 것도 좋지만 우리만의 독특한 아이디어로 국내뿐 아니라 세계 시장에 나서는 것도 유리할 것이다. 그러나 이런 국산 개발의 토대를 마련하기 위해서는 규제보다는 지원 위주의 정부 정책이 있어야 한다.

이런 기본적인 토대가 완성되지 않는 한 질 좋은 국산게임의 개발은 기대할 수 없고 일본의 게임 수입에만 열을 올릴 것은 자명한 사실이다. 97년도에는 국산 아케이드 게임이 붐을 이룰 수 있는 토대를 마련하는 한 해가 되어야 할 것이다.

1996 월별 ARC 국내외 핫 뉴스

월	내용
1월	네오지오 랜드, 어뮤즈 월드 등 체인점 스타일의 게임센터 증가 추세 (국내) 남코, 미국 AM시설 운영회사 「에디슨 브라더스 몰 엔터테인먼트」의 AM시설 및 기기 매수 운영 사라만타2(코나미), 던전 앤 드래곤즈 쉐도우 오브 미스타라(캡콤) 전뇌전기 버철 온(세가), 19XX(캡콤), 미드 나이트 런(코나미)
2월	AOU '96 어뮤즈먼트 엑스포 개최(일본 마쿠하리) 궁극 타이거2 (타이토), 그랜드 스트라이커(휴먼), 대전 퍼즐 다마(코나미), 섹시 파로디우스(코나미), 소울 에지(남코), 배틀 가레가(라이징), 맨크스TT(세가)
3월	세가, 미국 2개 회사와 AM시설 운영 회사 「세가 게임 웍스LLC」 설립 제 18회 CSG신작 발표회 개최(동경, 오사카, 나고야) 전일본 뿌요뿌요 마스터즈 대회 개최 (일본 마쿠하리) 슈퍼 풋볼 챔프(타이토), 스트리트 파이터 제로2(캡콤), 슬램 덩크(코나미), 타임 크라이시스(남코), 버철 파이터 키즈(세가), 매지컬 드롭(데이타 이스트), 용호의 권 외전(SNK)
4월	세가, 「후쿠오카 조이폴리스」 오픈 CD게임방 「복지부」, 「문체부」로 2중 심의 혼선(국내) 오버 톱(SNK), 건 블레이드 NY(세가), 사이킥 포스(타이토), 전국 블레이드(사이쿄)
5월	TV게임 전람회 「비트 제네레이션 96」개최 (일본 오사카) 스톰 블레이드(비스코), 제비우스3D/G(남코), 소닉 더 파이터즈(세가), 소울 에지 Verβ(남코), 덩크 매니어(남코), 닌자 마스터즈(ADK)
6월	캡콤, 「전일본 스파 제로2 챔피언 쉽」 개최(일본 하마마츠) 제트 웨이브(코나미), 실황 파워풀 프로야구 96(코나미), 신황권(자울스), 슈퍼 월드 스타디움 96(남코), 투회전승 엔젤 아이스(테크모) 하이퍼 애슬릿(코나미), 슈퍼 퍼즐 파이터2X(캡콤), 라스트 브론크스(세가)
7월	남코, 도시형 테마파크 제 2탄 「남코 난자 타운」 오픈 SNK, 싱가폴에 현지 법인 설립 세가, 동경 조이폴리스 오픈 알파인 서퍼(남코), 사이드 바이 사이드(타이토), 킹 오브 파이터즈 '96(SNK), 슈퍼 GT24h(쟈레코), 스타 글래디에이터(캡콤), 다이하드(세가), 프롭 사이클(남코)
8월	전자 오락실 영업 시간 10시까지로 변경 (국내) 세가 「라스트 브론크스」 이벤트 대회 개최 동경에서 열린 제 34회 어뮤즈먼트 머신쇼에서 코나미의 신기판 「코브라」 등장 아쿠아 제트(남코), 스트리트 파이터2 알파(캡콤), 스타디움 히어로 96(데이타이스트), 다이나마이트 베이스 볼(세가), 레이 스톰(타이토), 록맨2 더 파워 배틀(캡콤)
9월	현대와 중소업체들 『버철 파이터3』도입 경쟁 치열(국내) 미국 달라스에서 AMOA 엑스포 96 개최 X맨 VS 스트리트 파이터(캡콤), 갤롭 레이서(테크모), 스텍스 위너(자울스), 세가 투어링 카 챔피언 쉽(세가), 댄싱 아이(남코), 도쿄 워즈(남코), 버철 파이터3(세가), 파이터즈 임팩트(타이토), 풍운 슈퍼 태그 배틀(SNK)
10월	『버파3』 도입 현대로 낙찰되어 국내 발매. 기판 가격 900만원대 세가, 신주쿠 조이폴리스 오픈, 테크모, 「테크모 게임 라이브 96」 개최 웨이브 런너(세가), 사무라이 스피리츠 패왕전설(SNK)
11월	홍콩에서 「아시아 어뮤즈먼트 쇼」개최. 『철권3』 최초 공개 한국종합전시장에서 제 2회 「어뮤즈 월드 '96」 개최 데드 오어 얼라이브(테크모), 대전 토카에 다마(코나미), 레드 어스(캡콤)
12월	SNK 인기 캐릭터 로보트 밴드 일본 「네오지오 월드」에 등장 현대, 세가 합작 법인 「현대 세가 엔터테인먼트」 설립 추진 스트리트 파이터EX(캡콤)

폴리곤 베가의 슈퍼 캔슬, 한국 영상 축전에서 울려퍼졌다!

STREET FIGHTER EX

장 르	격투액션	현지 발매일	97년1월예정
제작사	캡콤/아리카		

스트리트 파이터는 2D의 세계를 평정하고 3D의 무한한 세계에 과감히 도전하고 있다. 그 첫작품인 『EX』는 캡콤의 또 다른 신작 『스파3』와 함께 일말 아케이드계의 주목을 한몸에 받고 있다. 이달에는 『EX』만의 신 시스템인 「슈퍼 캔슬」의 효과적인 사용법에 대해 알아보자.

ARCADE

EX만의 특급 시스템 슈퍼 캔슬

『스파EX』에서 대전의 행방을 좌우할 정도로 중요한 시스템이 바로 「슈퍼 캔슬」이다.

「슈퍼 캔슬」은 과연 어떤 것일까? 슈퍼 캔슬의 유용한 사용법을 상세하게 설명한다.

슈퍼 캔슬이란?

필살기로는 캔슬을 걸 수 없는 통상기나 필살기를 슈퍼 콤보로만 캔슬을 걸 수 있는 시스템이 슈퍼 캔슬이다. 예를들면 류의 기본 연속기에는 점프 대킥→하,중 펀치→대 파동권이라는 것을 들 수 있다. 날아 공격하고→지상기→필살기라는 연속기를 연결하기 위한 기본적인 것을 사용하기 때문에 원래대로라면 이 이상으로 연결할 수 없는 것이지만 이것을 EX의 신 시스템인 슈퍼 캔슬을 사용하면 J대킥→하, 중 펀치→대파동권→진공파동권 이라는 식으로 필살기 캔슬 슈퍼 콤보를 추가한 슈퍼 캔슬 연속기가 가능하게 된다. 그리고 게이지에 여유가 있으면 한번 더 슈퍼 콤보를 써도 된다.

필살기로는 캔슬을 걸 수 없는 통상기일 때

슈퍼 콤보로 캔슬을 걸자. 이것도 슈퍼 캔슬이다

J대킥→하, 중 펀치→대파동권→진공파동권→진공용권선풍각 이라는 조금 다른 슈퍼 콤보까지 연결할 수 있다.

슈퍼 캔슬의 법칙은 캔슬의 우선 순위가 통상기←필살기←슈퍼 콤보 라는 순서로 캔슬할 수 있다고 생각하면 된다. 그렇기 때문에 필살기를 날리고 통상기→슈퍼 콤보도 당연히 가능하다. 슈퍼 캔슬은 슈퍼 콤보로만 가능하다는 조건이 있기 때문에 필살기 →필살기와 같이 욕심을 낼 수 없다. 또 슈퍼 콤보→슈퍼 콤보는 슈퍼 캔슬이 걸리지만 다른 성질의 슈퍼 콤보에 한정된다. 결국 진공파동권→진공용권선풍각이라는 서로 다른 속성의 슈퍼 콤보로의 슈퍼 캔슬은 가능하지만 진공파동권→진공파동권이나 진공 용권선풍각→공중 진공 용권선풍각 등과 같이 같은 속성의 슈퍼 콤보로 슈퍼 캔슬을 걸 수는 없게 된다.

원래대로라면 마지막 일격에 쓸 만한 연속기

그러나 슈퍼 콤보

공중진공용권선풍각으로 연결된다고 해도 속성이 같은 기술은 아니다

단 공중필살기와 공중 슈퍼 콤보를 가지고 있는 캐릭터라면 공중필살기로부터 공중 슈퍼 콤보로 슈퍼 캔슬하는 것은 가능하다.

효과적인 사용 방법

슈퍼 캔슬의 주요 사용법은 크게 두가지로 나눌 수 있다.

1. 연속기

연속기는 문자 그대로 필살기로부터 캔슬을 사용해서 단번에 큰 데미지를 주기 위한 슈퍼 캔슬의 사용법이다. 슈퍼 캔슬하는 기술과 슈퍼 캔슬해서 나가는 슈퍼 콤보에 따라서는 난이도가 상당히 다르지만 확실하게 모든 캐릭터를 사용하는 포인트가 존재한다.

공중 기술을 캔슬하는 경우는 공중기가 가드 또는 히트될 때에 입력하면 좋고 필살기 캔슬이라면 필살기 필살기의 히트 마크가 생길 때 슈퍼 콤보를 입력하면 된다.

예 : 파동권 → 승룡열파
기공장 → 천열각

조금 난해한 점은 모아진 기→슈퍼 콤보로의 연결인 슈퍼 콤보의 커맨드 사이에 필살기를 복합시킨다는 감각이 필요하게 되는 것이다. 그러나 익숙해지면 사용 범위가 넓어지기 때문에 각자의 연습에 따라 판가름나게 된다.

예: 소닉 붐 → 오프닝 갬비트
대쉬 스트레이트 → 크레이지 잭

파동권의 히트 마크가 나오는 사이에 캔슬을 건다

이것으로 확실하게 쓰러뜨린다

기공권의 경우는 마지막 한발을 먹이면

상대를 날려버리기 때문에 계속해서 속공으로 캔슬하자

2. 회피 수단

우선 회피 수단을 설명하기 전에 슈퍼콤보의 기본 성능에 대해서 간단히 설명한다. 슈퍼 콤보는 일정 캐릭터들에게 기술 발생 시 무적 시간이 존재하고 있다.

이것에 의해 상대의 기술과 경합할 때에 기술을 파괴하기 쉬워지고 슈퍼 콤보를 사용할 수 있게 되는 것이다. 물론 무적 시간일 때 어떤 기술과 맞부딪혀 패배할 경우나 무적 시간이 존재하지 않는 슈퍼 콤보 등 예외도 있지만 기본적으로 무적 시간이 있다. 이것이 슈퍼 콤보의 강력한 점 중에 하나이다. 그리고 이것은 슈퍼 캔슬의 회피 수단과 연결되는 것이다. 어쨌든 절대 불리한 상황이라도 전세를 뒤집을 수 있는 것이 회피 수단으로서의 슈퍼 캔슬이다.

이것을 사용할 수 있으면 대전의 폭이 넓어지는 동시에 보다 고도의 전략을 구사할 수 있다.

예: 스칼로 슬라이더 → 슈퍼 스칼로 크래쉬 → 주격봉의 2발째 → 기편사

레버를 뒤로 모으기 전에 펀치로 소닉을 낸 후 바로

레버를 뒤, 앞, 펀치라고 입력하면 캔슬이 완성된다

슈퍼캔슬은 무적 시간이 슈퍼콤보보다 길기 때문에 상대는 어쩔 수 없다

게이지 분배

슈퍼 캔슬이 대전 중에는 상당히 중요한 것이 된다.

한 시합을 통해서 게이지 분배를 가볍게 생각해서는 안된다. 우선은 개시 라운드, 지상전을 노리면서도 다음 시합을 유리하게 진전시키기 위해서는 게이지를 모아야 한다. 연속기에 슈퍼 캔슬을 사용하면 쓰러뜨릴 수 있는 상황 등에서도 자신의 체력량에 따라서는 슈퍼 캔슬을 쓰지 않고 자력으로 쓰러뜨리는 등 약간의 게이지를 확보하면서 싸우는 전략도 필요하게 된다.

캐릭터마다의 게이지 분배에는 게이지가 없어도 대전을 통해 곧 게이지를 모을 수 있는 캐릭터라면 슈퍼 캔슬이나 가드 브레이크에도 사용할 수 있을 것이고 일발을 노리는 캐릭터라면 여유있게 모아서 단번에 방출시키는 편이 좋다. 페이스에 따라 상당히 바뀔 수도 있기 때문에 여기에서 단정지어 말할 수는 없지만 자신의 캐릭터가 어느 것이냐에 따라 게이지의 방향성을 다르게 설정해야 할 것이다.

주격봉의 2발째를 가드당해 버렸다

호쿠토가 기를 내뿜고 있다

최종 보스는 바로 「베가」

CPU전에서 EX의 캐릭터들을 차례대로 모두 쓰러뜨려도 방심해서는 안된다.

바로 이 게임의 최종 보스인 「베가」가 기다리고 있기 때문이다. 베가가 사투의 장으로 선택한 곳은 『스파2』 시대의 스테이지와 동일한 태국이다. 폴리곤으로 부활한 태국 스테이지는 상당히 현실감 넘친다.

이번작에서 볼만한 것은 베가의 등장 신이다. 상공으로부터 강림하는 베가의 모습은 실제로 위풍당당하고 지금부터 시작되는 사투에 긴장감을 더하게 한다. 확실히 베가는 강력하다. 숨막힐 듯한 맹공의 태풍으로 상대 캐릭터를 완전히 넉다운시킨다.

상대를 제압하는 베가의 등장 신

항목	점수
그래픽	8.2
참신함	8.7
난이도	6.2
흥미도	7.7

『스파』 시리즈 최초로 폴리곤으로 옷을 갈아 입은 「EX」는 2D의 대명사인 캡콤의 3D 성공 여부를 타진하는 첫작품이므로 상당히 참신하다고 할 수 있다. 그러나 스파의 아류작이기 흥미도나 난이도는 그다지 높지 않을 듯하다.

7•7

브레이커스

비스코, 격투 게임으로 컴백 제 1탄

장 르	액 션	현지 발매일	미정
제작사	비 스 코		

『시카고』 이후 침묵을 계속해 왔던 비스코가 신작 게임 『브레이커스』를 내놓았다. 모든 면에서 강력하게 재무장한 8명의 무사들이 펼치는 대전을 감상하자.

재무장해서 돌아온 8명의 투사들

『브레이커스』는 비스코의 게임인 『시카고』의 인물을 바탕으로 한 대전 격투게임이다. 조작법, 필살기, 그래픽 등 모든면에서 새로워졌다.

타이틀도 완전히 바뀌어진 『브레이커스』는 예전의 시카고와는 전혀 다른 게임이라고 생각해도 좋다. 그 중에서도 초필살기 등의 입력 방법 등이 2D 격투 게임풍으로 새로워졌는데 조작감에 충실을 기해 제작되었다.

입력이 손쉬운 조작감 만점의 격투 게임

개성적인 시카고의 캐릭터들이 돌아왔다

간단한 커맨드 입력으로 고득점 가능

조작방법은 레버와 4개의 버튼으로 행해진다. 4개의 버튼은 약한 펀치와 킥, 강한 펀치와 킥의 순서로 정말로 알기 쉽고 간단하다. 이 4개의 버튼 조작으로 그리고 각 캐릭터마다 필살기와 특수입력기 등이 있다.

이 게임의 중요한 포인트가 되는 「초필살기」. 이 게임에서는 초필살기는 최대 3개까지 저장할 수 있어서 언제나 마음대로 초필살기를 사용할 수 있다. 3개의 초필살기 무기를 한번에 사용할 수는 없지만 이 초필살기는 브레이커스의 포인트가 되는 것은 틀림없다.

초필살기 게이지는 3개까지 모아서 사용할 수 있다

간단한 커맨드로 작렬하는 연속기는 보기만해도 상쾌한 느낌

그래픽	6.5
참신성	7.2
난이도	7.8
종합	7.1

래비트

E.A 빅터가 소환 격투에 도전!

장 르	격투액션	현지 발매일	미정
제작사	E.A.빅터		

아케이드계에 신규 참여하는 메이커인 「E.A.빅터」로부터 동물신을 소환해 싸운다는 조금 색다른 격투 게임이 등장했다.

이 『래비트』라는 게임은 주인공을 비롯해 8명의 등장 인물들이 각각 「동물신(動物神)」이라고 불리우는 공격 보조 시스템을 이용해서 펼쳐가는 격투가 흥미로운 색다른 게임이다. 각 캐릭터의 동물신은 각 캐릭터가 독자적으로 설정되어 있고 그 동물신들을 배경으로 보조 효과를 얻을 수 있다. 보조효과는 각 동물마다 다양하며 스피드 업이나 공격력 향상으로부터 초필살기에 이르기까지 다양하다.

각 캐릭터에 [illegible] 각각의 동물신이 공격보조를 한다

새로운 소환 격투게임의 탄생이다

래비트의 동물소환 시스템

동물신을 소환하기 위해서는 체력 게이지 아래에 있는 게이지가 꽉 차지 않으면 소환할 수 없지만 소환하지 않으면 나오지 않는 기술이나 소환에 의해서 플레이어 캐릭터의 기본 성능이 향상되는 효과를 얻을 수 있기 때문에 적극적으로 소환해 가는 것이 유리하다.

「동물신 소환 커맨드 : 레버 뉴트럴 + ABC 버튼을 동시에 누른다」동

캐릭터마다 다른 동물신 효과

물신의 소환은 8명의 모든 캐릭터가 각기 다른 동물을 소환하게 된다. 그렇기 때문에 이 소환에 의해서 얻을 수 있는 공격 보조효과에 대해서도 8명 각각의 독자적인 효과를 볼 수 있는 것이다. 어느 캐릭터, 어느 동물신을 선택하는냐가 이 래비트의 포인트라고 할 수 있다.

유란이 여우를 소환해 대전하고 있다

캐릭터의 공격 애니메이션 처리가 뛰어나다

그래픽	7.1
참신성	8.7
난이도	6.2
종합	7.3

내 死前엔 패배란 없다! 리얼바우트 아랑전설 스페셜

장르	격투액션	현지 발매일	미정
제작사	SNK		

서로 다른 뜻을 품은 19명의 격투가들이 열띤 배틀을 벌이려 다시 모였다. 새롭게 부활한 4명의 캐릭터들과 곳곳에 보이는 새로운 요소들을 활용해 다시한번 뜨거운 격투를 벌여보자.

전설의 격투가들이 다시 모였다!

인기 격투 액션 게임『아랑전설』 시리즈 제 6탄이 되는『리얼바우트 아랑전설 스페셜』의 발매가 결정되었다. 전작에 등장했던 기스를 제외한 15명의 격투가들과 4명의 부활한 캐릭터를 추가해 더욱 뜨거워진 배틀이 기대된다. 게다가 전작에서 호평받았던 링 아웃의 장소를 더욱 활성화시킨 시스템도 있다.

파워를 모아서 한꺼번에 내뿜어라

『아랑전설』 시리즈라고 하면 화려한 필살기가 주 특징이다. 특히 연속으로 기술이 나올 때의 쾌감은 정말 최고이다. 이번에도 파워 게이지나 체력 게이지를 이용한 기술이 존재한다. 아직 자세히는 알려져 있지 않지만 "H 파워"라고 하는 새로운 표시도 나온다.

첸 신잔과 텅 푸루, 로렌스 브레이드, 보스 캐릭터로서 부활한 볼프강 크라우저 이렇게 4인이 새롭게 사용 가능하다

S-POWER 첸 신잔의 필살기. 상대에게 기의 탄을 던진다. 독특한 포즈가 재미있다

H-POWER 크라우저의 필살기. 상대를 손으로 할퀴듯 위에서 아래로 공격한다

잠재 능력에 의한 기술인가? 아니면 필살기인가? 무언지 확실히 알 수 없지만 대공기술로서 힘을 발휘하고 있다

파이팅 레벨 건재!

각 라운드마다 낸 득점과 시합시간의 길이에 의해 결정되는 파이팅 레벨은 이번에도 존재한다. 전작에는 'SSS'에서 'C'까지의 8단계로 분류되어 있었지만 이번에는 몇 단계로 분류되었는지 알려져 있지 않다.

크라우저의 초필살기 카이저웨이브. 이런 명쾌한 기술이 각 캐릭터마다 준비되어 있다. 기회가 있으면 시도해 보자

신필살기로 배틀 전개

지금까지 사용했던 기술에 이번부터 새롭게 추가될 필살기도 있다. 이번에 소개되는 사진 외에도 더 많은 것이 있을 것이다. 어떤 명쾌한 기술이 있을지 기대해 보자.

첸 신잔의 새로운 기술. 웅크린 상태로 양손에서 기를 내면서 밑 방향으로 공격하는 기술이다

텅푸루의 새로운 기술. 상반신만 마취상태가 되고 입에서 기탄을 뿜어낸다

3라인에서 2라인 변경

전작『리얼바우트 아랑전설』에서는 보통의 전투 라인 외에 스웨라인이라고 하는 앞쪽과 안쪽에 라인이 존재해 3라인을 사용한 배틀을 즐길 수 있었다. 이번작에서는 라인 수가 2라인으로 되어 연속기를 더욱 중시한 격투가 가능하게 되었다. 즉, 라인 공격에서 연속기도 등장할 가능성도 있다는 것이다. 그러므로 다채로운 라인간의 공격 배리에이션을 잘 활용하는 것이 승리하는 지름길이 될지도 모르겠다.

D버튼으로 간단히 라인 이동이 가능하다

다른 라인 상에서 필살기를 내면 이렇게 스쳐 지나쳐고 만다

항목	점수
그래픽	8.8
참신함	6.7
난이도	7.2
흥미도	7.4

통쾌한 초필살기, 라인이동 등 신선한 시스템으로 유명한『리얼바우트 아랑전설』시리즈, 더욱 새로워진 시스템으로 아케이드 유저들의 흥미를 더 할 듯하다.

7•5

버철 파이터3 케릭터별 특급 대처법

글 : DASH 팀(버파2 배틀 팀)

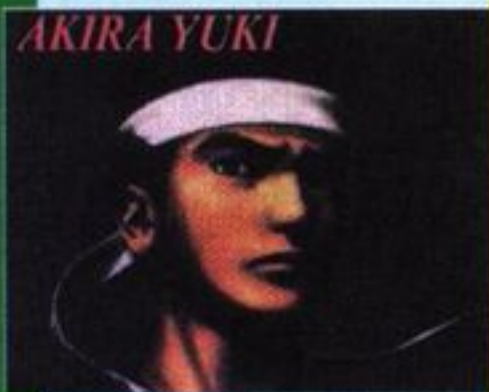
장르	격투액션	현지 발매일	플레이중
제작사	세가	현지 가격	

지난호 캐릭터별 연속기 및 연계기 공략에 이어, 이번호에는 캐릭터별 대전에 있어서 상황에 맞는 대처법에 대해 공략한다.

기존의 버철파이터 시리즈(이하 버파시리즈)에서는 컴퓨터와 대전 시 컴퓨터의 패턴은 상당히 단순하고도 일정해서 그 패턴만 파악하면 쉽게 엔딩을 볼 수 있었다.

그래서 플레이어들은 컴퓨터와의 대전에 싫증을 자주 느꼈다. 그러나 『버파3』에선 LEARNING 모드(컴퓨터가 플레이어의 기술을 파악하고 플레이어가 구사한 연속기 등을 익히는 모드)가 탑재되어 컴퓨터와 대전 하더라도 실제 인간과 대전하는 기분을 느끼게 해 준다. 지금부터 하는 공략은 「캐릭터별 대처법」인데 꼭 컴퓨터가 아니더라도 2인 대전 시에도 유용하게 쓰일 것이다.

아키라

AKIRA YUKI

아키라는 일격에 상대를 넘어뜨리는 파워를 가진 캐릭터이다. 별다른 공중 콤보가 없는 대신 존재하는 공중 콤보들은 막강한 파워를 지니고 있어서 일단 공중에 뜨게 되면 상당한 데미지를 입을 수 있다. 아키라의 띄우기 공격은 나가는 시간이 빠르지만 리치가 짧기 때문에 아키라가 띄우기를 성공시키기 위해선 완벽한 찬스가 있어야 한다. 이것 때문에 아키라는 띄울 찬스를 만들기 위해 보통 띄우기 준비 기술(수하붕추같은 상대에게 딜레이를 줄 수 있는 기술)를 건다. 이 준비 기술에 히트됐다면 공중 콤보를 당할 수 있는 확률이 높아지는 것이다.

요자천림

요자천림을 당하면 딜레이 동안에 아키라는 약보정주를 사용하여 상대를 띄울 가능성이 있다. 약보정주가 들어올 때 회피버튼을 눌러 피하면 될 것 같지만 그게 좀 힘들다. 요자천림을 당하면 일단 앉자. 앉은 상태에서 띄우기에 당한다면 높이 뜨지 않으므로 많은 콤보를 피할 수 있다.

순보번과

순보번과는 상대를 엎드리게 해서 일어나는 동안을 노리는 기술로 쓰인 다. 순보번과를 성공시킨 아키라는 상대를 띄우려고 공격한다.(보통 우단각) 순보번과에 당하면 G버튼을 누른 상태에서 스틱을 막 돌려주면 아키라의 공격이 닿으려고 하는 순간 딜레이가 풀리면서 가드가 된다. 이때 스틱을 막 흔들지 말고 빠르게 여러바퀴 돌려줘야 한다.

전작에서도 많이 쓰인 방법인데 『버파3』에서는 전작보다 성공률이 높다.

수라패왕고화산

아키라의 또 다른 3단인 이 기술은 일단 걸리면 상당한 체력과 정신적(?)데미지를 줄 수 있다. 그러나 아무리 아키라의 무적 3단이라도 빈틈은 있다.

이 기술을 2단까지 막은 후 마지막 일격인 철산고가 나오는 순간 잡기로 아키라를 제압할 수 있다.(타이밍은 많은 연습으로 몸에 익혀야 한다.)

다카아라시

TAKAARASHI

다카아라시의 특징은 몸무게가 무겁기 때문에 잘 쓰러지지 않는다는 것이다. 그래서 아무리 큰 기술을 히트시켜도 다카아라시가 쓰러지지 않을 뿐더러 기술을 건 상대에게 딜레이가 생기기 때문에 반격당하기 쉽다. 그렇다면 딜레이가 거의 없는 잔기술로 승부를 해야 한다는 소린데 그것이 생각보다 쉽지는 않다. 그러나 다카아라시의 특징을 잘 이용한다면 문제없다. 다카아라시의 공격은 거의 밖에서 안쪽으로 하는 공격이다. 쉽게 말하면 오른쪽 다리가 앞으로 나왔다고 생각해 보면 공격은 대부분 오른쪽에서 부터 왼쪽으로 쳐내리는 기술이 많다는 것이다. 이것을 이용하여 공격한 후 다카아라시의 안쪽으로 회피를 하자. 다카아라시가 잡기 이외의 공격으로 반격한다면 거의 모든 기술을 회피할 수 있을 것이다.

찌르기

다카아라시의 단순히 P버튼만 연타하면 나가는 기술로 앞으로 나가면서 상대를 연속으로 밀어내는 기술이다.

일단 P가 나오면 보통 연타가 들어오기 때문에 반격기가 가능한 캐릭터라면 P가 나오는 순간부터 상단 반격기로 다카아라시의 찌르기를 반격할 수 있지만 반격기가 없는 상대라면 회피를 해야 할 것이다. 찌르기는 왼쪽,오른쪽.....의 순서로 나온다.(다리의 위치에 따라 달라진다.) 다카아라시의 찌르기가 나오는 것을 가드하고 다카아라시의 손 방향을 보고 예측해서 회피를 해라. (만일 왼손을 뻗는다면 다카아라시의 오른쪽으로 회피)

잭키

JACKY BRYANT

연속기가 더욱 진화된 잭키. 어느 특정한 기술로부터 연결되는 동일계열의 연속기가 특히 많아 져서 까다로워졌다.

라이트닝 그로우

이 기술은 상단으로 공격을 마구 해댄 후 마지막에 하단을 공격하는 기술이다. 그러나 이 기술은 처음 마지막 공격만 빼면 모두 상단이기 때문에 앉아 있으면 기술을 모조리 피할 수 있다.

그리고 마지막 하단공격을 막으면 상대는 딜레이가 생기게 된다. 그럼 그 딜레이를 이용해 공격을 하자.

엘보 너클로우 스핀킥

이 기술은 중상하로 변화가 심한 연속기이다. 딜레이도 거의 없고 가드하기가 상당히 까다롭다. 그런데 한가지 흠이 있다면 상대는 다운되지 않는다는 것이다. 이것을 노려서 다음에 들어오는 연속기를 회피로 피한 후 적절한 공격으로 마무리를 하자.

카게

KAGEMARU

카게 또한 연계기 및 연속기가 늘어났다. 특히 고연락 후에 들어가는 연계기가 상당히 늘어났다. 그렇다면 고연락에 당하지 않아야 하는데 별다른 대처 방법은 없다. 다만 카게의 잡기 찬스라면 고연락 커맨드를 계속 입력해야 한다면 회피할 수도 있다. 카게보다 빨리 잡을 가능성도 있다.

침서탄

버파2에서 아주 무서운 기술이었던 카게 구르기(?)를 한번 당하면 카게가 멈출 때까지 히트된다. 이것은 의외로 간단히 회피할 수가 있다. 회피라고 해서 단순한 회피가 아니고 정확히 말하면 반격이 된다는 소리이다.

카게가 구를 때, 정확히 말하면 거의 자신의 캐릭터에 다가 왔을 때 잡기를 입력하면 캐릭터가 굴러오는 카게를 잡게 된다. 이때 타이밍을 잘 맞추는 것이 중요하다.

순역자재

카게는 순역자재 후에 여러가지 연계가 가능하지만 순역자재 후에 100%로 상대를 히트시킬 수 있는 이수차를 상당히 많이 쓴다.(회피 불능) 플레이어가 이수차에 히트되서 땅에 떨어지게 되면 카게가 K를 보통 쓰는데 이 기술도 히트되기 때문에 데미지를 또 한번 입게 된다. 이 마지막 데미지를 입지 않기 위해선 순역자재를 당한 뒤에 재빠르게 앉아야 한다.

사라

잡기와 일루젼 킥 계열의 기술이 상당히 많이 추가된 사라 또한 상대하기가 까다롭다.

문설트

높이 점프하여 상대의 뒤로 이동하는 이동기인 문설트는 자체 데미지는 없지만 상대의 뒤로 돌아감으로서 헛점을 만드는 기술이다. 이 기술의 대처법은 의외로 단순하다. 사라가 문설트를 시도했다면 당황하지 말고 기다렸다가 사라가 땅에 착지한 순간 K버튼을 눌러 주면 플레이어의 캐릭터가 뒤로 돌면서 발로 사라를 차게 된다.

라이징 니 콤보

사라가 앉아 있다가 갑자기 니킥(라이징 니)을 했다면 일단 방어를 해도 방심하지 말아라. 라이징 니 상태에서 K를 한번 더 누른다면 또 한번의 공격이 가능한 라이징 니 콤보가 된다. 그렇기 때문에 가드버튼을 사라가 떨어질 때까지 누르고 있어야 한다.

땅에 착지한 사라는 딜레이가 약간 생기기 때문에 이때 공격할 수 있다.

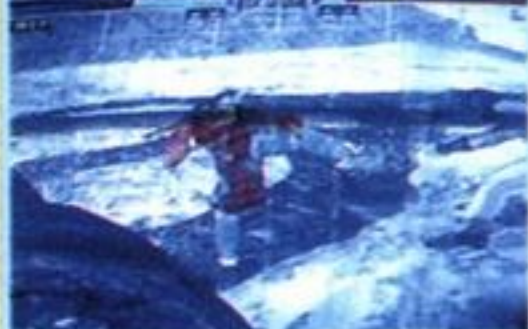
라우

전작에서는 띄우기로 먹고 살았던 라우는 이번 『버파3』에서는 띄우기가 많이 약해졌기 때문에 띄우기 공격은 별로 걱정할 필요는 없다. 그러나 연속기의 딜레이가 거의 없기 때문에 가드에 익숙하지 않으면 패하기 쉽다.

연선전신소각

하단을 4번 공격하는 연선전신소각은 의외로 당하기 쉽다.

그러나 일단 이 기술이 나오기 시작하면 두번째 공격까지 방어를 하고 있다가 두번째 공격과 세번째 공격 사이에 생기는 약간의 시간 동안에 소점프 킥을 하면 세번째 공격을 소점프로 피하면서 라우를 역 공격하게 되는 것이다.

선각연환호장

콤보인 이 기술은 마지막에 호창장으로 끝난다.

처음은 상단으로 가드한 뒤 호창장은 판정이 상단이라서 앉으면 피할 수가 있다. 피한 뒤 잡기기술로 공격을 마무리하자.

파이

버파2에서 빠른 움직임이 특징이었던 파이는 약간 느려진 듯하며 추가된 기술이 약한 느낌이 들지만 딜레이가 없는 빠른 연속기와 공중 콤보는 역시 강력하다.

창하연추장

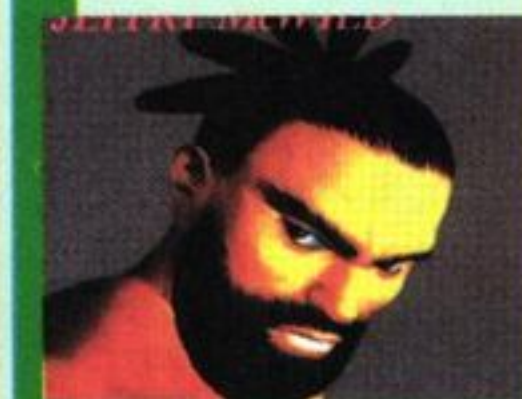
이 기술은 공중콤보인 연환전신소각과 이어지는 기술로 일단 걸리면 상당한 데미지를 주는 기술이다. 파이는 기본적으로 빠른 공격이므로 피하기가 어렵다. 그러므로 『버파3』의 특징인 지형의 고저를 이용해서 어느정도는 데미지를 줄이는 방법이 가장 적절하다.

순제

취권의 혼란한 몸놀림과 페인트적인 공격이 늘어나 좀처럼 상대하기가 쉽지가 않을 뿐더러 버파2에서 도발기술이었던 것들이 『3』에서는 여러가지 형태로 공격을 해 온다.

배선주회하각

이 기술은 딜레이가 길기 때문에 이점을 이용해서 중단공격을 하면 상대에게 약간의 딜레이가 생긴다. 이때 각자의 개성있는 연속기로 마무리를 하는 방법과 기술을 가드한 뒤 하단잡기가 있는 캐릭터라면 하단잡기를 하는 것도 좋은 대처 방법이다.

제프리

버파2에서와 마찬가지로 잡기와 단타가 중심인 공격형이다. 그렇기 때문에 빠르고 기술이 압삽한(?)캐릭터로 대전을 하면 승산이 높다. 그러나 이 방법보다는 자신이 제프리로 수련을 하면 더 많은 효과가 있을 것이다.

니 해머

이 기술은 단타로, 맞으면 다운이 된다. 상대가 다운을 노려 다운잡기를 하는 연계기이다. 다운잡기를 당했다면 후속타는 바로 회피버튼으로 피할 수 있다. 그러나 확률이 적다.

완벽하게 피하는 것은 어려우므로 다가올 때 빠른 공격을 하는 편이 좋다.

리온

빠른 단타가 특징인 리온, 특히 전작에서 단순한 타격기였던 섬전공각은 다운공격 판정이 된다. 많은 연계기가 있기 때문에 신경을 집중해서 대전 하지 않으면 당하기 십상이다.

섬전공각

위에서 말한 것과 같이 단순한 타격기가 아닌 다운기 판정이 나기 때문에 피하지 못하면 죽을 때까지 찍히는 열받는 공격이다.

그러나 이 기술은 회피를 하기가 쉬우므로 모르고 있었다면 이번 기회로 확실히 알아두자. 방법은 한번 찍힌 후 레버를 뒤로 하고 G버튼을 연타하자.

능하참전

상대편의 가랑이 사이로 넘어가는 기술로 뒤에서 하는 공격의 시점이다. 일단 이 기술에 걸리면 보통은 당황해서 후속타에 대처하지 못하게 된다.

그러나 당황하지 말고 회피버튼으로 피한 후 공격을 해서 멋지게 상대편의 뒷통수를 쳐주자.

아오이

연속기와 연속잡기가 머리를 어지럽게 하고 종종 나오는 반격기 또한 무시할 수 없다. 빠른 공격과 잡기를 중심으로 공격하기 때문에 정신을 바짝 차리지 않으면 정신없는 현란한 연속기에 이미 빠져들 것이다.

연돌초체

이 기술은 상상상하로 연결되는 기술이다. 공격이 상당히 빠르기 때문에 웬만한 플레이어들은 이 기술에 당하기 쉽다.

회피로 피했다 하더라도 초체때문에 무척이나 까다롭다. 이 기술의 대처법은 처음 공격이 상단이기 때문에 앉아 있으면 상대는 허공을 가로지를 것이다. 그러므로 초체가 나가기 전에 하단 잽으로 공격을 무산시킨 후 카운터 공격을 노리자.

연돌소태도

이 기술은 이연돌횡주와 뇌신파를 합친 공격으로 상대가 막았다 하더라도 뇌신파가 상대의 가드를 헤치기 때문에 거의 딜레이가 없다고 해도 과언이 아니다. 대부분의 플레이어들은 연돌소태도의 마지막 뇌신파를 이용해서 가드를 해체시킨 후 상대를 잡아버린다.

그러나 이때 회피로 충분히 피할 수 있으니 회피를 한 후 카운터를 노리자.

3단꺽기

3단꺽기는 일단 첫번째 꺽기에 당했어도 두번째 꺽기에서 회피가 가능하기 때문에 보고 회피가 가능하다.

아오이 3단 꺽기는 협결에서 이어지는 꺽기와 엽결에서 이어지는 꺽기로 두가지로 나눠어지는데 여기에서 회피를 못했어도 두번째 꺽기가 들어가는 순간 ↓P+G로 회피를 할 수가 있다.

울프

잡기와 무게감이 있는 공격이 특징인 울프는 단순하고도 짜증이 나는 기술이 늘어나서 대전 시에 주의해서 공격을 해야만 하며 파워 풀한 잡기를 조심해야만 한다.

아로나크

아로니크는 히트되면 웅크리게 된다. 이때 상대는 하단잡기를 할 확률이 높다. 이때 하단잡기를 위해서는 약간의 대쉬가 필요하다.

그러나 대쉬 중 에 정말로 약간의 틈이 생기는데 이때를 놓치지 말고 짧은 공격으로 대처하자.

캐치

이 기술은 상대를 잡은 후 잡기를 하는 유도기술이다. 일단 캐치를 당하면 잡기의 회피 방법으로 회피하면 상대가 잡기를 시도하려 할 것이다.

이때 재빠르게 회피 버튼으로 피한 후 공격을 하면 된다.

TEAM BATTLE 팀배틀 소식통

이달의 팀배틀 소식통에서는 최근 『버파3』의 부진으로 상대적으로 부각되고 있는 『철권』팀배틀에 대해 자세히 알아보고 철권의 최강팀들인 T.H.G팀, 이피인코팀을 소개한다. 또 제 2회 철권 팀배틀 대회에 참가를 신청한 팀들의 명단도 공개한다.

철권 팀배틀 규칙과 규정

팀배틀이란 각각의 팀으로 이루어진 집단끼리의 시합을 말합니다. 이런 배틀은 각기 여러 파이팅 게임들의 유저들로 구성이 되어 있는데 이번에는 철권팀들이 하는 팀배틀을 소개합니다.

철권 팀의 경우는 PC통신 상에 존재하는 팀이 대부분으로 시합을 통신 상에서 결정해 이루어지는 것이 보통인데 현재 철권 배틀은 금호동의 「자유시간」이란 곳에서 거의 90%가 이루어 집니다.

우선 몇승제인지를 정해서 (예: 60선승제) 1P와 2P를 정합니다.

A팀이 먼저 1P에서 한다고 하면 어느팀이든지 먼저 전반 스코어 30승이 되면 자리 바꿈이 있습니다. 그래서 마지막 60승이 될 때까지 후반을 마칩니다.

일반적으로 배틀을 하면 반드시 승부에 연연해 하지 않고 화기애애한 분위기에서 이루어지는 것이 보통입니다.

배틀에 참가하는 방법

기존의 배틀 팀에 가입을 하면 바로 활동이 가능한데 굳이 PC통신을 하지 않는 사람이라도 가능합니다. 그리고 또 다른 한가지 방법은 직접 팀을 만드는 방법이 있는데 이 방법은 주위에 격투게임을 잘하는 사람이 없으면 팀원을 구하기가 상당히 힘이 들고 다른 팀과의 배틀 전을 하기도 어려워집니다.

그렇기 때문에 PC통신을 하는 사람을 팀원으로 1명 정도 두면 다른 팀과의 배틀을 잡기도 한결 수월해집니다. 배틀을 처음 해 본 사람들은 거의 한마디로 같은 말을 합니다. "나의 실력은 우물 안 개구리였다"고 고개를 흔들 정도입니다.

현재 철권 배틀팀들은 10단 콤보를 사용하는 경우는 100판 중에 1판정도에 불과합니다. 10단쯤은 눈 감고도 막고 중간에 연계기로 상대를 쓰러뜨려 버립니다.

그러므로 어느정도의 실력을 갖추어야만이 배틀에 참가해서 즐길 수가 있습니다. 하지만 『철권3』가 나오면 처음부터 다시 시작하는 것이나 다름이 없으니까 지금부터 연습을 하면 배틀에 어려움이 없을 것입니다.

철권 팀원들의 PC통신 활동무대는 「나우누리 VG동」에 「팀배틀란」과 하이텔 「GAMER 란」이 있다. 철권은 거의 나우 VG동이 배틀의 80%를 차지하고 있습니다. '버파인은 하이텔로, 철권인은 나우로'라는 신조어가 생겨난 것도 이즈음의 일입니다.

철권 배틀팀들

지난번 제 1회 철권 배틀대회에서 우승한 팬텀팀과, 이피인코, T.H.G, 속수무책, 광주팀, 트라이엄펀트, 레볼루션, 무인지경... 등의 팀들이 현재 활발히 활동 중입니다.

현재 활동이 중지된 팀은 네오팀과, 철거반 등 약 10여팀 정도입니다. 여기서 상위 팀들은 전력면에서 가장 좋은 T.H.G팀이 있고 (29전25승4패), 팬텀, 이피인코 팀이 있습니다.

한때 최고의 전성기를 구가하던 속수무책 팀은 요즘 활동이 뜸해

서 실력이 다소 하락한 모습을 보이고 있습니다.

보통 팀원들은 한팀에 4-9명정도로 구성되어 있으며 가장 많은 팀원을 가지고 있는 팀은 무인지경(팀장 송진수)팀입니다.

철권 팀배틀의 총 본산지 자유시간 약도

팀배틀 게시판

1. 팀배틀 소식통에서는 전국에 산재해 있는 배틀 팀들의 소개 및 팀원 모집 공고를 대신해 드립니다. 새로 배틀을 하고 싶은데 같이 할 사람이 없거나 기존의 배틀팀에 가입하고자 하는 분은 아래의 주소로 엽서를 보내 주시거나 PC통신으로 메일을 보내 주세요.
2. 팀 배틀에 관한 소식이나 팀 배틀의 새로운 규칙을 써 주시는 분께는 공정한 심사를 거쳐 챔프점수 800점을 드립니다.

※보내실 곳:서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「팀배틀 소식통 담당자」 앞
천리안, 하이텔:champg
나우누리:네모네모

T.H.G

평균 연령 22세 정도이고, 주 활동 무대는 금호동 자유시간이다.

직 책	이 름	나 이	직 업	주 캐릭터	별 명
팀 장	조현철	28세	직장인	아머킹	철권대부
부팀장	한상민	23세	직장인	헤이하치, 아머킹 등	쿠마
팀 원	강혁준	22세	직장인	헤이하치 등 전천후	백고수
	노진호	21세	학 생	헤이하치, 카즈야	독수리
	민병국	20세	학 생	왕진레이	썰렁맨
	이원희	20세	학 생	헤이하치, 잭2	아줌마
	김영삼	17세	학 생	헤이하치	개장수

T.H.G팀은 위와 같이 구성되어 있으며 이 팀은 단결력이 뛰어난 것으로 알려져 있다. 이 팀은 철권계(?)에서는 조금 뒤늦게 출발했지만 연승과 함께 짧은 시간에 많은 배틀에 참가함으로서 강팀으로 이름이 나 있고 헤이군단으로도 알려져 있다. 일단 팀 가입을 할 때에 실력보다 인간성과 단합심과 단결심을 먼저보고 팀원을 영입하는 독특한 팀이다. 팀장인 조현철 씨는 지난번 제 1회 철권 배틀대회를 단독으로 주최하는 등의 철권에 대단한 정열을 보여 주었으며 제 2회 대회도 1월 5일 자유시간에서 게임챔프와 공동으로 주최할 예정이다. 현재는 부팀장인 한상민 씨가 대신 팀을 운영하고 있다. T.H.G의 뜻은 Tekken Hand God의 약자란다. 팀 명칭의 유래는 팀장인 조현철 씨가 철권의 강자들을 연달아 쓰러뜨리자 다른 게이머들이 그의 손을 '철권에 있어서는 신'에 가깝다고 해 지어진 이름이라고 한다.

■T.H.G 팀 연락처 :
조현철 (011-734-8993)
나우누리 : lkjoe

강혁준(뒷줄 왼쪽), 노진호(뒷줄 오른쪽), 민병국(앞줄 왼쪽), 조현철(앞줄 가운데), 한상민(앞줄 오른쪽)

이피인코

평균 연령이 20세정도이고 주 활동 무대는 구로공단이다.

직 책	이 름	나 이	직 업	주 캐릭터	별 명
팀 장	전성훈	20세	직장인	왕진레이	빈기방
팀 원	김창석	27세	직장인	헤이하치	녹색잠바
	임정택	20세	직장인	아머킹	짠손대왕
	이대욱	20세	직장인	카즈야	?
	신의욱	16세	학 생	헤이하치	꼬마아키라
	김성곤	20세	학 생	니나	?

지난번 제 1회 철권 배틀대회에서 다크호스로 떠오른 팀으로 전적은 그다지 많지 않으나 철권계에서 강팀으로 부상 중인 팀이다. 7전 3승 4패가 공식 전적이지만 앞으로의 가능성은 무궁무진한 팀이다.

이피인코는 『버철 파이터2』와 『철권2』를 병행해서 배틀을 하는 것으로 알려져 있다. 현재 제 2회 배틀대회를 위해서 맹훈련 중인 것으로 알려져 있다.

■이피인코 팀 연락처 :
나우누리 : 2Pinco

게임챔프 & 나우 VG동 공동 주최
제2회 철권2 팀배틀 대회

- 일시:1997년 1월5일 오전 9시30분
- 장소:게임센터
- 상품:플레이스테이션 외 다수
- 기 념 품:철권2 대형 브로마이드
- 참가문의: 게임챔프 취재부 (702-3213~4)

제 2회 철권 팀배틀 대회 참가 팀

1. 오늘 챔피온
2. 쿠테타
3. 파르티잔A
4. 파르티잔B
5. 하이퍼스
6. 모리건??
7. 스완티어
8. 팬텀F
9. 팬텀S
10. 이피인코
11. T.H.G (A)
12. T.H.G (B)
13. 스피드
14. 세라핌
15. 피니쉬
16. 사발면
17. ???? (팀원 중 안재균)
18. 좌정관천
19. 속수무책
20. 이나중 탁구부
21. 버닝 아이즈
22. 광주파
23. 무인지경 A
24. 무인지경 B
25. 무인지경 C
26. 초전박살
27. 몽땅덤벼
28. 하이에나
29. KNY
30. 바이러스
31. 트라이엄 펀트
32. ???(팀원 중 구본준)

〈96년12월 29일 현재 접수된 참가 팀〉

한국 최강의 격투 공주를 가리자!

삼순이와 버파걸의 겨울방학 대격돌

겨울방학을 맞아 격투의 여왕들이 오락실에서 치열한 격투를 벌인다. 버파 팀 배틀의 명소 '대방 오락실'에서 내노라하는 강력한 고수들을 잇달아 쓰러뜨려 스타덤에 오른 '삼순이'와 철권 팀배틀로 새롭게 명문 게임센터로 발돋움하고 있는 '자유시간'의 격투 여왕 '버파걸'이 진정한 한국 최고의 파이팅 공주를 가리기 위해 격돌했다.

■일시 : 1996년 12월 20일 오후 2시 ~ 6시
■장소 : 영스타 전자 오락실 (서울시 남영동 소재)
■방식 : 오락실에서 가동 중인 인기 격투 게임으로 대전
■후원 : 월간 게임챔프

삼순이 PROFILE

- 본명 : 류지현
- 나이 : 국가 기밀
- 직업 : 학생(을 가장한.....?)
- 취미 : 승리했을 때 발광하기 (괴성을 지르며 오락실을 휘젓고 다님)
- 가장 자신있는 게임 : 파이팅 바이퍼즈
- 게임을 하게 된 동기 : '무신'과의 만남 이후
- 최다 연승기록 : 『파이팅 바이퍼즈』의 68연승 기록 (승리 캐릭터 '마러')

VS

버파걸 PROFILE

- 본명 : 홍승희
- 나이 : 17세
- 직업 : 학생
- 취미 : 슬로우 걸기 (승리했을 때)
- 가장 자신있는 게임 : 버철 파이터2 (그러나 슈퍼 마리오64도 자신있음)
- 게임을 하게 된 동기 : 내가 테트리스에 심취해 있을 당시 잘 아는 사람이 『버파』를 잘 하는 것을 보고
- 최다 연승기록 : 삼순이 언니보다는 못하지만 버철 파이터2로 22연승

격투 공주의 왕관을 차지하기 위한 치열한 배틀 개시

(게임은 10전 6선승제로 진행되었음)

새턴용 버철 파이터2

(2승 6패) 삼순이 VS 버파걸 (6승 2패)

SS용 『버파2』 대전에서는 스틱과 패드라는 약간 불공평한 대전이었다. 그러나 1판, 1판씩 패드와 스틱을 번갈아 했기 때문에 큰 문제는 없었다. 두 여성 파이터가 모두 사라를 선택해 대전을 했는데 버파 걸의 사라가 삼순이의 사라를 무참히 격파하고 삼순이는 울프의 변칙 기술을 사용해 2승을 올리는데 만족해야 했다.

새턴용 파이터즈 메가믹스

(6승 2패) 삼순이 VS 버파걸 (2승 6패)

세 가 캐릭터가 총 출동하는 『파이터즈 메가 믹스』가 버파걸과 삼순이의 『버파2』 대전 중 긴급 공수됐다.

『버파2』에서 자존심을 상한 삼순이는 이번에는 자신의 주종목인 『파바』의 마러로 버파걸의 사라를 무진장 두들겨 버렸다. 버파걸은 1승 5패로 막판까지 몰리자 버철 캅에 나오는 여성 캐릭터로 권총을 쏘며 분전했지만 1승을 올리는데 만족해야 했다.

철권2

(6승 5패) 삼순이 VS 버파걸 (5승 6패)

애초에 버파걸이 철권의 T.H.G팀에 입단한다는 이야기를 들었던 터라 상당히 강력할 것으로 믿었는데 실전에서는 그다지 강한 모습을 보여주지 못했다. 삼순이는 백두산의 발차기 기술로 버파걸이 선택한 미첼, 헤이하치와 레이 우롱을 우롱(?)했다.

종합 전적 2대 1로 삼순이가 앞서나가기 시작.

스타 글래디에이터

(1승 6패) 삼순이 VS 버파걸 (6승 1패)

캡콤의 3D격투 액션인 『스타 글래디에이터』 대결에서는 여자들끼리의 대전에 괜히 추근덕 대던 왕자들 때문에 대전이 20분 이상 지연되는 소동을 벌였다. 삼순이가 첫째판을 젤킨으로 승리하자 삼순이와 대결을 하겠다는 게이머들이 속출했지만 그들은 모두 벡터의 총탄에 희생되었다. 삼순이는 너무 힘을 많이 뺐는지 그 후 버파걸의 「플라즈마 콤보」에 무기력하게 6연패를 하고 말았다. **종합 전적 2대 2. 버파걸! 다시 시작이다.**

버철 파이터 키즈

(6승 3패) 삼순이 VS 버파걸 (3승 6패)

삼순이는 새턴용 버파2에서의 패배를 만회라도 하듯이 파이의 '천지두락'으로 첫째판에서 버파걸의 카게를 쓰러뜨리고 연달아 사라와 리온으로 도전해 온 버파걸을 쓰러뜨려 버파걸의 명성에 먹칠을 해 버렸다.

라스트 브론크스

(6승 7패) 삼순이 VS 버파걸 (7승 6패)

다른 격투에 비해 조금은 과격한 『라스트 브론크스』의 대전에서는 버파걸이 사용한 조와 토미를 삼순이의 '리사'가 쌍칼로 무자비하게 학살했다. 이에 질세라 버파걸은 동일 캐릭터인 '2P 리사'로 대적해 승리를 거두었다. 그러나 삼순이는 '나기'를 이용해 리사를 쓰러뜨리고, 버파걸은 또 동일 캐릭터 작전으로 삼순이를 쓰러뜨리고... 이런 접전이 24분간 계속되었다. 끝내는 버파걸의 '리사'가 쌍칼 포크의 위력을 발휘해 삼순이를 쓰러뜨리고 종합 전적을 「3대 3」으로 만들며 승부를 원점으로 되돌려 놓았다.

버철 파이터3

최종 결승이다! 마지막 승부는 요즘 가장 인기있는 『버철 파이터 3』! 결승이기 때문에 15번을 대전해 8승을 먼저 거두는 사람을 최고의 파이팅 공주로 뽑기로 했다. 첫째판에서 삼순이는 사라의 강력한 '일루전 로우 킥(↘KK→K)'을 구사하며 버파걸의 아오이를 무참히 쓰러뜨렸다. 다음판에서도 버파걸은 '제프리'와 '다카 아라시' 등 거대 캐릭터들을 동원해 사라에 대적했지만 역부족이었다. 버파걸은 『버파2』에서의 다이나믹한 액션은 어디갔는지 찾아보기 힘들었다. 『3』에 아직 적응이 되지 않은 모습을 보인 버파걸은 순제로 겨우 한 판을 이기는데 만족해야 했다. 결승전답지 않게 싱겁게 끝이 난 대전이었다.

(8승 1패) 삼순이 VS 버파걸 (1승 8패)

종합 전적 4대 3으로 삼순이는 한국 최고의 파이팅 공주의 왕좌에 올랐다.

"격투 게임은 섬세한 여성에 더욱 유리"

국내 최고의 격투 공주 삼순이

"버파 걸도 저 못지 않게 상당한 실력을 가지고 있습니다. 저는 『파바』 이후에도 새로 발매되는 격투 게임에 많은 돈을 투자했습니다. 격투 게임은 하면 할수록 그 속으로 빠져드는 매력을 가지고 있습니다." 삼순이는 언니답게 패배한 버파걸을 위로하면서 격투에서 손을 떼지 못하는 이유를 말했다. 삼순이는 『파이팅 바이퍼즈』로 스타덤에 올랐지만 그 이외의 새로 발매되는 게임에도 많은 트레이닝을 했다고 한다.

최근 오락실에도 여성 게이머들이 눈에 띄게 늘어나고 있다. 이에 대해 삼순이는 "특히 격투 게임에 있어서도 남성들에 단순 무식한 마구 누르기(?)와는 대조적으로 여성들은 특유의 섬세한 조작과 커맨드 입력이 가능합니다." 이번 대전을 통해서 챔프는 게임에 대한 여성들의 높은 관심을 유도하고 지속적으로 「격투 공주」대회를 열어 게임에 있어서만은 남녀의 차별이 생기지 않도록 힘쓸 것이다. 끝으로 삼순이는 "격투 공주라는 타이틀이 왠지 요즘 분위기때문에 창피하지만 기분은 좋습니다. 앞으로도 많은 여성 게이머가 나와 여성들만의 격투 대회가 있었으면 합니다."

여성 배틀 팀을 모집합니다

게임챔프에서는 격투 게임(특히 버철 파이터 시리즈, 철권 시리즈)에 관심있는 여성 게이머를 찾습니다. 배틀 팀은 1팀 3인으로 구성되며 챔프의 격투 테스트를 통과해 여성 배틀 팀으로 확정이 되면 각종 팀배틀 대회에 우선적으로 참가할 수 있게 해 주며, 격투 게임 트레이닝을 시켜 드립니다.

■자 격 : 17세 ~ 27세까지의 여성 게이머
■특 전 : 1. 새로 발매된 격투 게임을 우선적으로 플레이하게 해 줌
2. 각종 배틀 대회 참가 우선권 부여
3. 소정의 트레이닝비 지급
■문 의 : 월간 게임챔프 아케이드 담당자 (02-702-3213)

MAGIC

The Gathering

미라지 총 복습

■총 진행 : 매직 클럽
■감수 : 전유택
■매직 강좌 : 제 5회
1. 미라지에서 바뀐 내용
2. 미라지에서 특정적인 카드들

매직의 룰은 초기 버전이 나온 이후 많은 개정이 있었습니다. 얼마 전에도 대대적인 룰의 개정이 있었고 특히 타이밍 부분에서 몇 가지가 변했습니다. 지난호에서는 지금까지 적용되어오던 4th(매직의 4번째 판. 지금 우리가 사용하고 있는 매직 기본 세트입니다. 이번에 번역되어 판매되는 한글판도 바로 이 4판 버전입니다)의 룰들을 적용했습니다.

이미 나온 한글판의 룰에 맞추려는 생각이었죠. 그러나 97년 1월 1일이 되면 대대적인 판도의 변화가 있을 것이고 토너먼트에서 사용하는 카드의 내용도 변하게 됩니다. 따라서 많은 사람들이 현재 적용하고 있는 미라지(매직의 새 확장판. 스타터가 따로 있으며 이것만 가지고도 플레이를 할 수 있습니다)에서 바뀐 룰들을 적용하는 것이 처음 매직을 접하는 분들에게 오히려 혼란을 적게하는 방법이라고 생각합니다.

이번 호에서는 지난호에 소개했던「미라지 가이드」에 이어 미라지가 나온 이후 변화된 세부적인 룰에 대해서 간략하게 알아보고 타이밍의 예를 들어 이해하는 형식으로 진행하려고 합니다.

To win the game, you have to know the game.
DUELIST
The Duelist is the definitive guide to Magic: The Gathering. Every issue brings you strategies from top players, analysis from Magic designers, updates on the latest expansions, and features on premier events.
The Duelist knows the game.
To subscribe, call Mon-Fri, 9-6 (PST)
(800) 395-7760
MAGIC The Gathering
MIRAGE

미라지 룰 북

1. 미라지룰에 의해 바뀐 부분

우선 용어가 정리되었고 용어의 개념이 확립되었습니다. 매직은 말 한마디 한마디가 중요한 변수로 작용하기 때문에 이런 용어의 정리가 매우 필요한 작업입니다. 그렇기 때문에 새로운 룰북의 많은 부분을 용어 정리에 할당하고 있습니다. 우선 룰북에서 새로 명시된 용어들 중 중요한 것들에 대해서 정리합시다.

Flanking : 공격하는 생물에게 이점을 주는 능력입니다. 만약 플랭킹이 있는 생물의 공격을 플랭킹이 없는 생물이 막는다면 그 저지하는 생물은 턴이 끝날 때까지 -1/-1을 받습니다.

Burning Shield Askari
Summon Knight
Flanking (Whenever a creature without flanking is assigned to block this creature, the blocking creature gets -1/-1 until end of turn.)
: First strike until end of turn
"Any day that I ride my horse up to my ankles in the remains of my enemies is a good day." —Akin, seasoned askari
Illus. Dan Frazier
2/2

Phasing : 페이징은 지속물들을 게임 안으로 밖으로 왔다갔다 하게 하는 능력입니다. 만약 어떤 지속물이 페이즈 아웃(Phase out)되었다면 그 지속물은 게임에서 떠나게 되고 옆으로 치워놓게 됩니다. 이것은 게임에서 제외되는 (remove from the game)것과 비슷하지만 다음 턴의 언탭 단계에 다시 게임 안으로 들어오므로 게임에서 제외된 것과는 다릅니다. 페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물이 가지고 있던 카운터나 그 지속물의 변화된 것(예 : 적색화나 청색화에 의해 카드의 색깔이 바뀐 경우)을 모두 기억하고 있습니다. 반면에 그 지속물이 게임에 있으므로서 지속되던 효과들은 페이즈 아웃된 순간 모두 꺼집니다.(예 : 고블린 킹(모든 고블린이 +1/+1)이 페이즈 아웃되면 모든 고블린이 가지고 있던 +1/+!이 꺼집니다.) 지속물이 입은 모든 피해는 없어지고 이 지속물은 게임밖에 있기 때문에 그 지속물에게 효과를 입히게 되어 있는 효과들은 모두 무시됩니다. (예 : 라이트닝 볼트를 맞게 되어있는 베널리아의 영웅을 페이즈 아웃시킨다)

Goblin King
Summon Lord
All Goblins gain mountainwalk and get +1/+1.
To become king of the Goblins, one must assassinate the previous king. Thus, only the most foolish seek positions of leadership.
Illus. Jesper Myrfors
2/2

페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물의 조종자의 언탭 단계에 게임으로 돌아 옵니다. 이때 지속물들은 탭되서 돌아옵니다. 그 지속물이 페이즈 아웃 되기 전에 탭되어 있었는가 아닌가는 관계가 없습니다. 게임에 처음 들어올 때 발생하는 효과들은 이때는 발생하지 않습니다. 물론 생물의 경우 소환

병도 없고요. 만약에 토큰이 페이즈 아웃되면 바로 게임에서 제외시킵니다.

재생에 대한 룰도 조금 바뀌었습니다. 물론 재생은 치명적 피해를 입거나 파괴된 생물을 다시 게임으로 돌리는 능력 혹은 주문입니다. 재생된 생물이 입은 모든 피해는 복구되며 매장된 생물은 무덤으로 가는 것을 막을 방법이 없습니다. 중요하게 달라진 점은 재생된 생물은 전투에서 제외된다는 점입니다. 예를 들어봅시다.

바실리스크(전투 중 저지하거나 저지당한 생물은 전투 후에 파괴된다)에 Lure(이 부여마법이 걸린 생물이 공격하면 저지할 수 있는 생물은 모두 저지해야 한다)를 붙여 공격했다고 합시다. 여기서 상대방이 바실리스크에게 4점의 피해를 입히면 바실리스크는 무덤으로 가야합니다. 그런데 여기서 내가 바실리스크를 재생시킨 경우 종전의 룰대로라면 재생된 생물은 전투 중에 남아 있고 피해를 입거나 주지 않을 뿐이었기 때문에 상대방 생물들은 가능한 한 바실리스크를 저지하고 모두 파괴되어야 합니다. 그러나 새로 바뀐 룰에 의하면 재생된 생물은 전투에서 제외되므로 바실리스크를 저지할 필요가 없어지는 거죠.

Mana sources: 미라지에서 처음 생긴 용어입니다. 특별히 새로운 요소는 아니고 지금까지 인터럽트처럼 사용하는 마나를 만들어 내는(예 : 낙원의 새, 견습 마법사) 특수능력을 지닌 지속물들의 능력, 그리고 대지에서 마나를 만들어내는 능력 등을 모두 마나 소스라고 해서 인터럽트당하지 않게 규정했습니다.

Mana burn : 마나 번은 이제 생명력을 잃는 것입니다. 다시 말해서 이 생명력을 잃는 것을 막을 수 없게 된 것입니다.

Gerneric Mana: 일반적인 마나라고 해서 지금까지 우리가 무색 마나 라고 취급하던 카드의 시전 비용 중에 회색으로 표시된 숫자 즉 아무 색의 마나로도 지불할 수 있는 비용을 말합니다.

생물의 능력에서도 몇 가지 변화된 부분이 있습니다

Pumping up능력: 달라진 점은 한 번에 +10/+10 하는 식이 이제는 안된다는 점입니다. 이제는 한 번에 +1/+1 씩 10번을 해 줘야 합니다. 달라진 것이 적용될 때는 배치에 들어갈 때 정도뿐입니다.

Landhome: 랜드 홈이라는 용어가 새로 생긴 것입니다. 예전에는 특정한 대지(예를 들어 섬)를 상대방이 가지고 있지 않으면 공격할 수 없고 그 특정한 대지를 내가 하나도 가지고 있지 않으면 생물을 매장시켜야 하는 생물이 있었습니다. 그런 것을 이제는 랜드 홈이라는 한 단어로 줄인 것이죠. 그러나 섬을 제외한 다른 대지에서 이런 능력을 본 적은 없습니다.

인터럽트에서도 변한 점이 있습니다

주문이나 효과를 목표로 하는 인터럽트: 목표로 하는 효과나 주문을 인터럽트하기 위해서만 씁니다. 인터럽트는 배치(batch)에 포함됩니다. 그리고 마나 소스를 제외한 모든 주문이나 효과는 인터럽트할 수 있습니다.

주문이나 효과를 목표로 하지 않는 인터렙트: 이 인터럽트는 이제 인스턴트로 취급합니다. 다시 말해서 적색화라는 인터럽트를 상대방이 시전하는 주문의 색깔을 바꾸려고 쓴다면 인터럽트가 되지만 상대방의 지속물의 색깔을 바꾸려고 쓴다면 인스턴트가 되는 것입니다. 아주 많이 나빠진거죠.

그밖에 변한 점들

Play or Draw: 지금까지는 먼저 시작하는 쪽이 한 장 집고 게임을 시작했습니다만, 토너먼트 같은 경우에서는 먼저 시작하는 쪽은 카드 한 장 받는 드로우 단계를 무시하고 진행합니다. 먼저 시작하면서 카드까지 받아온다면 너무 유리하기 때문이죠. 그래서인지 이제부터는 공식적으로 한 쪽 플레이어가 먼저 시작할 것인지 카드를 집어올 것인지(물론 상대방이 먼저 시작하는 거죠) 선택하면서 게임을 시작하도록 했습니다.

단계의 변화: 일단 마지막 단계가 없어졌습니다. 그리고 생물 치료 단계가 clean up단계로 바뀌었습니다. 이제 카드를 버리고 clean up단계가 지나서 상대방 턴이 됩니다. 그러므로 상대방의 디스 카드 단계에 여러가지 끝나기 전에 '이거 하겠습니다' 라는 말을 해야 합니다.

턴의 끝: 턴이 끝날 때까지와 턴이 끝날 때의 문제인데 턴이 끝날 때 까지 지속되는 효과가 끝난 후 턴이 끝날 때 작용하는 효과가 발동됩니다.

무덤으로 가는 도중: 이 말이 없어졌습니다. 다시 말해서 치명적 피해를 입은 생물이라도 어떤 효과를 위해 희생할 수 있게 된 것입니다.

이제는 룰에 의해 확정된 게임 중의 여러 지역(Zone: 손, 서고, 무덤 등등)에 대해 이야기 해 봅시다.

매직에서는 주어진 시간에 여러 지역의 일부 혹은 모두에 카드가 있을 수 있습니다. 만약 카드가 한 지역에서 다른 지역으로 옮겨진다면 그 카드는 지금까지 가지고 있던 모든 기억을 잃습니다. (예를 들어 영지에서 무덤으로 간다거나 할 때) 모든 카운터, 부여마법, 생물이라면 입은 피해 등등이 모두 지워집니다.

게임 중의 지역은 다음과 같습니다.

손: 손에 들고 있는 카드들입니다. 상대방은 당신이 몇장의 카드를 들고 있는 지는 알 수 있지만 어떤 카드들인지는 모릅니다.

영지: 게임 중에 있는 모든 지속물들이 있는 곳입니다. 영지내의 정보는 누구나 알 수 있습니다. 토큰은 영지 안만 있을 수 있습니다.

무덤: 당신이 버린 카드 패입니다. 무덤에 있는 카드의 정보는 누구나 알 수 있습니다. 무덤에는 윗장부터 아랫장까지 순서가 있고 무덤으로 가는 카드는 맨 위로 갑니다. 만약 동시에 여러장이 무덤으로 가야 한다면 당신이 그 순서를 정할 수 있습니다.

서고: 당신이 카드를 집어오는 카드 패입니다. 카드의 숫자와 카드의 순서를 제외한 모든 정보는 숨겨져 있습니다. 어느 플레이어도 서고에 있는 카드를 볼 수 없습니다.

게임의 바깥: 게임에서 제외된 카드들의 행선지입니다. 게임이 끝나면 다시 덱에 포함시킬 수 있습니다. 어느 플레이어라도 이 게임 바깥에 있는 카드를 볼 수 있습니다.

플레이의 바깥: 플레이에서 일시적으로 제외된(페이즈 같은 능력에 의해) 카드들의 행선지입니다. 물론 누구라도 이 카드들을 볼 수 있구요.

Limbo: 이것은 시전된 주문 카드가 있는 곳입니다. 시전된 주문 카드는 당신의 손에 있는 것도 아니고 그렇다고 해서 영지에 있는 것도 아닙니다. 그래서 그 카드의 시전 결과가 결정될 때까지 있는 곳을 정한 것입니다. 만약 주문이 실패하면 무덤으로 가겠고 성공하면 영지에 남아 있든지 효과를 내고 무덤으로 갈 것입니다.

Set Aside: 어떤 효과에 의해 어떤 지역에 있는 카드를 잠시동안 따로 떼어 놓는 경우에 그 카드들이 가는 곳입니다. 그 효과를 낸 카드들에 이 카드를 가지고 어떤 일을 하라는 지시문이 있습니다. 어쨌든 Set Aside된 카드들은 그 카드가 나온 지역에 속해 있습니다. 만약 서고에서 이 카드들이 나왔다면 누구도 그 카드의 내용을 볼 수 없습니다.

2. 미라지에서 바뀐 타이밍

몇가지 중요한 부분만 맛보기로 하죠.

결정적으로 피해를 입히는 타이밍이 변했습니다. 지금까지는 피해들은 배치가 끝날 때까지 기다

렸다가 마지막에 몰아서 입혔습니다. 그래서 회색곰에게 신성한 힘을 불여주는 것을 라이트닝 볼트로 때려도 막을 수가 없었지요. 도식화해 보면

회색곰 시전 ⇒ 무사히 해결 ⇒ 회색곰 출현
이 출현된 회색곰에게 신성한 힘을 붙여줌(턴의 주인에게 배치를 시작할 권리가 있기 때문에 상대방이 라이트닝 볼트를 사용하기 전에 신성한 힘을 붙여 줄 수 있다.) ⇒ 라이트닝 볼트 시전 ⇒ 라이트닝 볼트가 먼저 해결되지만 피해는 배치의 마지막에 이루어짐 ⇒ 신성한 힘 해결 ⇒ 라이트닝 볼트의 3점 피해

이렇게 되어서 막을 방법이 없었습니다만 새로 변화된 룰에서는 피해가 그때그때 해결되기 때문에

회색곰에게 신성한 힘을 붙여줌 ⇒ 라이트닝 볼트 시전 ⇒ 라이트닝 볼트 해결 ⇒ 3점 피해 따라서 회색곰은 무덤으로 ⇒ 목표가 없어진 신성한 힘도 무덤으로

훨씬 생각하기 편하게 되었다는 생각이 듭니다. 또 달라진 점은 인터럽트가 모두 배치에 포함된다는 점인데 구체적으로 예를 들어서 달라진 점을 보죠.

지금까지는 상대가 주문을 시전하는 것을 막는 방법 중에 적색화 주문으로 상대방 주문을 적색으로 바꾼 후 청색 원소 폭발 주문으로 적색으로 바뀐 주문을 무효화하는 방법이 있었습니다. 그러나 이제는 이것이 불가능하게 되었습니다. 이 방법을 쓰려면 일단 적색화 주문을 쓰고 그 적색화 주문이 해결되어 상대 주문이 적색으로 바뀌어야 합니다. 그 다음에 청색 원소 폭발을 쓰는 거죠.

이전에는 slot이란 개념을 썼기에 가능한 일이었습니다. 그러나 변화된 룰에서는 배치의 개념을 이용해서 배치가 일단 시작되면 다른 인터럽트가 들어올 수 없습니다. 그러니 한 인터럽트가 해결되기 시작하면 모든 효과들이 해결되기 시작하므로 적색 주문을 목표로 하지 않으면 발동도 되지 않는 청색 원소 폭발은 아예 시전될 수도 없는 것입니다.

이런 식으로 주문을 막는 방법은 이제 한가지 뿐입니다. 상대 주문이 시전된 후 아이스 에이지에 있는 주문인 Hydroblast(청색 원소 폭발과 비슷하긴 하지만 Hydroblast는 적색주문을 목표로 하지 않아도 됩니다. 다만 이 주문이 해결될 때 목표가 적색인지 아닌지를 확인해서 아니라면 주문이 실패하게 됩니다)를 사용하고 그 다음에 적색화 주문을 시전하면 이 쌓인 배치가 해결되면서 적색화에 의해 상대 주문 색깔이 적색으로 ⇒ Hydroblast에 의해 무효화의 식으로 해결되므로 상대 주문을 막을 수 있습니다.

여기서는 미라지에 포함된 카드들을 몇 가지 살펴보도록 합시다.

일단 대지 카드들의 일러스트가 무척 좋아졌습니다! 매니어가 아니라도 가지고 싶을 정도로 멋있군요. 특히 늪의 경우가 아주 좋으니 꼭 모으시기 바랍니다.

이번 확장팩에서 주목할 점은 여러 가지 향수 카드가 나왔다는 점입니다. 초기의 매직에서 엄청나게 파워 풀한 카드들이 파워 다운되어서 나온 경우가 있습니다. Mox 시리즈를 약화시킨 Diamond시리즈, Zuzam Djinn을 약화시킨 Nettletooth Djinn, Time Walk를 약화시킨 Final Fortune 등 이 카드들에 대해서 잠시 분석해 보겠습니다.

Mox시리즈란 지금도 type 1 토너먼트에서는 최강의 카드로 불리우는 강력한 마법 물체들입니다. 시전 비용이 0이며 탭하면 마나 하나가 나오는 카드죠. 그게 뭐 강력하냐고 물으실지 모르지만 대지는 한 턴에 한 장만 깔 수 있습니다. 마법물체는 주문으로 나오는 것이니 얼마라도 깔 수 있죠. 만약 첫 턴에 대지 한 장과 Mox 네 장이 나온다면 첫 턴에 마나 다섯 개가 확보되는 겁니다. 물론 type 1에서도 Mox는 컬러별로 한 장씩 제한입니다. 이것을 약화시킨 것이 Diamond 시리즈로 그 중 하나인 Sky Diamond를 봅시다. 시전 비용은 2입니다. 게다가 나올 때 탭되서 나오는군요. 능력은 탭해서 청색 마나 한 개를 뽑는 것입니다. 이 정도로도 충분히 쓸 만하더군요. 도대체 Mox는 얼마나 좋을지 참고삼아 Mox는 100달러를 주면 얼마쯤 거슬러주는 것으로 알고 있습니다.

Charcoal Diamond 2
Artifact
Charcoal Diamond comes into play tapped.
⊕: Add ● to your mana pool. Play this ability as a mana source.
Illus. Drew Tucker

Sky Diamond 2
Artifact
Sky Diamond comes into play tapped.
⊕: Add ● to your mana pool. Play this ability as a mana source.
Illus. D. Alexander Gregory

Zuzam Djinn을 보죠. 처음에 이 생물을 보고는 아무도 쓰지 않았다고 합니다(너무 나쁜 카드라고). 내용을 보면 시전 비용이 공/방은 5/5 단점은 업킵마다 1점씩 플레이어에게 피해를 준다. 라고 합니다. 물론 지금은 type1에서 사용되는 얼마 안되는 생물이라고 합니다. 이걸 약화시켜서 시전비용과 단점은 그대로이고 공/방만 4/4로 만든 것이 Nettletooth Djinn입니다. 색깔도 녹색으로 바뀌었고요. 그런대로 쓸만하더군요. 물론 Ehrnam Djinn에 비해 약간 떨어지는 듯하기는 합니다. Final Fortune은 사용자에게 한 턴을 더 주는 주문입니다. 이것은 예전에 Time Walk와 Time Vault 두 종류가 있었습니다. Time Vault는 마법물체로 시전 비용이 2였고 탭하면 한 턴을 더 주기는 하지만 이 마법물체를 언탭하기 위해서는 한 턴을 버려야 합니다. 게다가 나올 때 탭되서 나오구요. 결국 다른 카드(Twiddle같은 언탭시켜주는 카드)의 보조가 없으면 그다지 유용하지 않은 카드인 것 같습니다. 가격은 30달러 선이더군요. Time Walk는 시전 비용이 1인 청색의 소서리입니다.

내용은 한 턴을 더 가진다 이구요. 상당히 쓸만한 카드인 모양입니다만 제 생각에는 Final Fortune이 더 좋은 카드인 것 같습니다. 일단 Final Fortune은 인스턴트입니다. 따라서 끝입니다 라는 선언 후 상대방이 그 전에 '이거할게요' 하고 마나를 사용할 때 '그러면 저도' 하고 기습으로 던질 기회가 있습니다. 게다가 색깔이 적색이군요. 청색에서 한 턴 동안에 할 일이 많기는 하겠지만 적색의 경우 한 턴이 추가로 더 주어진다면 그 결과는 엄청나겠죠. 게다가 이런 필살기는 한 턴만에 끝장을 보려는 경우가 대부분일테니 Final Fortune의 내용인 추가의 턴이 끝나면 게임에서 진다 라는 부분이 크게 문제가 되는 것이 아닙니다.

Final Fortune
Instant
Take another turn after this one. You lose the game at the end of that turn.
Win all, lose all.
—Zhalfirin aphorism
Illus. D. Alexander Gregory

이제 미라지에서 가장 황당하고 새로운 매직 판도 변화의 원흉이 된 카드에 대해 이야기 하려고 합니다. 바로 Tutor시리즈이죠. 특히 청색의 Mystical Tutor와 백색의 Enlightened Tutor의 위력은 막강합니다.

Mystical Tutor 의 경우 인스턴트, 인터럽트, 혹은 소서리 중 하나를 서고를 뒤져서 찾아온 후 모든 플레이어에게 그 카드를 보여주고 서고 맨 위에 올려 놓게 하고 Enlightened Tutor은 마법물체나 부여마법을 찾아서 그렇게 하는 카드입니다. 이 카드가 나오는 바람에 Type 2토너먼트에서 제한카드가 되었던 (덱 안에 한 장만 넣을 수 있게 되어있는 카드) 카드들이 모두 금지 카드가 되어버렸죠. 덱 안에 한 장만 있으면 뭐합니까. Tutor로 찾아오면 되는데.

Enlightened Tutor
Instant
Search your library for an artifact or enchantment card and reveal that card to all players. Shuffle your library and put the revealed card back on top of it.
"I do not teach. I simply reveal."
—Daudi, Femeref tutor

이 밖에도 미라지의 카드들이 강력한 이유는 커먼 카드들의 위력이 막강하기 때문입니다. 마나 세 개로 카드 세 장을 집고 손안에서 두 장을 서고로 돌리는 Dream Cache 세 가지 중 한 가지의 효과를 원하는 대로 낼 수 있는 Charm 시리즈 8/4의 공/방에 돌진 능력까지 갖춘 Crash of Rhinos, 한 색으로부터의 보호를 아무 색이나 만들 수 있는 Ward of Lights 등 강력한 커먼 카드의 효과와 특이한 능력의 카드들이 매직의 잠재력을 더욱 키운 것 같습니다.

Dream Cache
Sorcery
Draw three cards. Choose two cards from your hand and put both on either the top or the bottom of your library.
Dreams' riches are easily spent.
—Suq'Ata adage

Sapphire Charm
Instant
Choose one — Target player draws a card at the beginning of the next turn's upkeep; or target creature an opponent controls phases out; or target creature gains flying until end of turn.
Illus. Steve Luke

Ivory Charm
Instant
Choose one — All creatures get -2/-0 until end of turn; or prevent 1 damage to any creature or player; or tap target creature.

Chaos Charm
Instant
Choose one — Target creature is unaffected by summoning sickness this turn; or Chaos Charm deals 1 damage to target creature; or destroy target Wall.
Illus. Steve Luke

Seedling Charm
Instant
Choose one — Return target creature enchantment to owner's hand; or regenerate target green creature; or target creature gains trample until end of turn.
Illus. Stuart Griffin

Ebony Charm
Instant
Choose one — Target opponent loses 1 life and you gain 1 life; or remove from the game up to three cards in any player's graveyard; or target creature cannot be blocked this turn except by artifact or black creatures.
Illus. Gerry Grace.

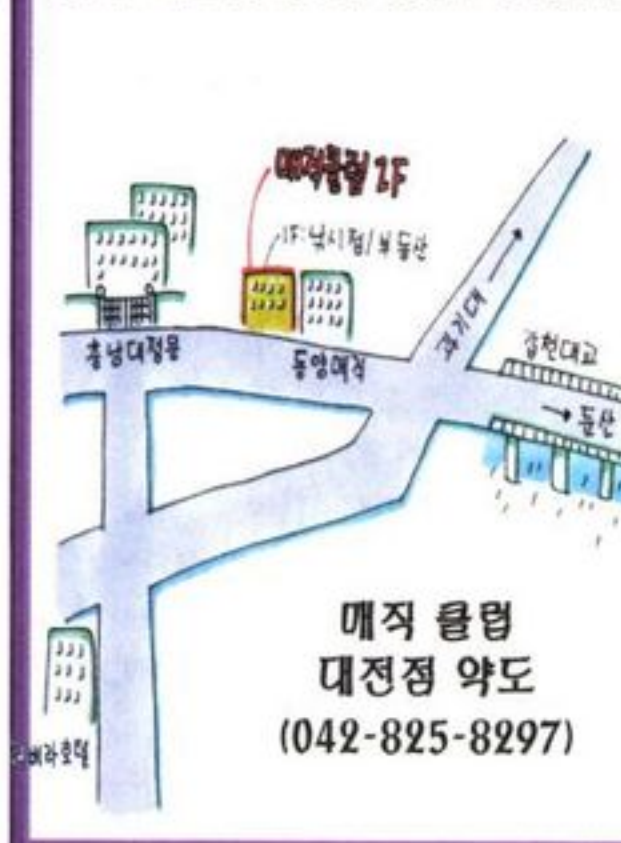
매직 챔프 게시판

대전의 매직 게이머들을 위해 매직 클럽 대전점이 오픈되었습니다.
매직 클럽은 97년 중 전국 대부분의 도시에 지점을 오픈할 예정입니다.

매직클럽 2F
충남대정문
동양매직
공과대
갑천대교
둔산

매직 클럽
대전점 약도
(042-825-8297)

프라데쉬 집시
집시의 소환
게임챔프 독자를 위한
초보자 설명회 참가권

매직 10% 할인권
(한글판 매직 카드를 포함해 모든 매직 상품에 한함)
유효기간 : 1997년 1월 1일
1997년 2월 28일

*매직 할인권은 전국 매직클럽의 어느 지점에서나 쓸 수 있습니다.

매직 더 개더링 한글판 완전 분석

감수: 매직클럽 김동구

레어와 언커먼, 커먼의 구분은 카드 이름 옆에 레어는 (R), 언커먼은 (U), 커먼은 (C)로 하였습니다.

대지(Land)

모든 마법의 기본이 되는 마나를 공급해주고 마법사를 도와주는 카드.

숲 (Forest) (C)
섬 (Island) (C)
미시라의 공장 (Mishra's Factory) (U)
산 (Mountain) (C)
오아시스 (Oasis) (U)
평원 (Plains) (C)
노천광산 (Strip Mine) (U)
늪 (Swamp) (C)

마법물체(Artifact)

마법적으로 만들어진 마법물체는 속성이 없어서 많은 마법사들이 애용한다.

1. 마법생물

(1) 연합능력을 가진 생물

공성추 (Battering Ram) (C)
미시라의 전투기계
(Mishra's War Machine) (R)

(2) 재생능력을 가진 생물

진흙 병사 (Clay Statue) (C)
악마의 기계 (Diabolic Machine) (U)

(3) 선제공격을 가진 생물

창벽 (Wall of Spears) (C)

(4) 비행능력을 가진 생물

태엽새 (Clockwork Avian) (R)
춤추는 언월도 (Dancing Scimitar) (R)
날틀 (Ornithopter) (U)
테트라버스 (Tetravus) (R)

(5) 돌진능력을 가진 생물

사르디아의 거상
(Colossus of Sardia) (R)

(6) 공격력과 방어력이 변하는 생물

드래곤 엔진 (Dragon Engine) (R)
태초의 진흙 (Primal Clay) (R)
세이프시프터 (Shapeshifter) (R)
트리스켈리온 (Triskelion) (R)
우르자의 복수자 (Urza's Avenger) (R)

(7) 그 밖의 능력과 능력이 없는 생물

청동인간 (Brass Man) (U)
태엽야수 (Clockwork Beast) (R)
포도탄 투석기
(Grapeshot Catapult) (C)
오비시아누스 고렘
(Obsianus Golem) (C)
오눌렛 (Onulet) (R)
요티아 병사 (Yotian Soldier) (C)

2. 마법물체

(1) 피해를 주는 마법물체

알라딘의 반지 (Aladdin's Ring) (R)
미시라의 십자가 (Ankh of Mishra) (R)
종말의 시계 (Armageddon Clock) (R)
어둠의 조임틀 (Black Vise) (U)
정체불명의 알 (Dingus Egg) (R)
루인의 지팡이 (Rod of Ruin) (U)
고문대 (The Rack) (U)

(2) 카드를 받거나 버리게 하는 마법물체

알라딘의 램프 (Aladdin's Lamp) (R)
저주받은 고문대 (Cursed Rack) (U)
산호 투구 (Coral Helm) (R)
파멸의 홀 (Disrupting Scepter) (R)
도깨비 광산 (Howling Mine) (R)
야임다 고서 (Jayemdae Tome) (R)
맷돌 (Millstone) (R)

(3) 마나를 모으거나 대신 주는 마법물체

흑색마나 저장소
(Black Mana Battery) (R)
청색마나 저장소
(Blue Mana Battery) (R)
천상의 프리즘 (Celestial Prism) (U)
운석 (Fellwar Stone) (U)
녹색마나 저장소
(Green Mana Battery) (R)
마나 저장실 (Mana Vault) (R)
적색마나 저장소
(Red Mana Battery) (R)
우르자의 색안경
(Sunglasses of Urza) (R)
백색마나 저장소
(White Mana Battery) (R)

(4) 피해를 방지해 주거나 생명력을 주는 마법물체

크루그의 부적 (Amulet of Kroog) (C)
보존기 (Conservator) (C)
수정막대 (Crystal Rod) (U)
쇠별 (Iron Star) (U)
상아컵 (Ivory Cup) (U)
상아탑 (Ivory Tower) (R)
초혼망 (Soul Net) (U)
해골의 왕좌 (Throne of Bone) (U)
나무 구슬 (Wooden Sphere) (U)

(5) 생명체에게 영향을 주는 마법물체

아쉬노드의 전투장비
(Ashnod's Battle Gear) (U)
흑마 (Ebony Horse) (R)
날으는 양탄자 (Flying Carpet) (R)
차주크의 투구(Helm of Chatzuk) (R)
옥비석 (Jade Monolith) (R)
잰더의 배낭
(Jandor's Saddlebags) (R)
굴종의 돌 (Meekstone) (R)
타우노스 지팡이 (Tawnos's Wand) (U)
타우노스 무기고
(Tawnos's Weaponry) (U)

(6) 생명체를 만들거나 다른 것을 생명체로 바꿔주는 마법 물체

슐레이만의 병
(Bottle of Suleiman) (R)
코르머스의 종 (Kormus Bell) (R)
벌집 (The Hive) (R)

(7) 그 밖의 마법물체

청동명판 (Bronze Tablet) (R)
우르자의 안경 (Glasses of Urza) (U)
렝의 도서관 (Library of Leng) (U)
네비니랄의 원반
(Nevinyrral's Disk) (R)
겨울의 보주 (Winter Orb) (R)

백색마법(White)

보호와 치료에 중점을 둔 백색마법은 신을 믿는 마법사들이 쓰는 성스러운 마법이다.

1. 생명체

(1) 연합능력을 가진 생물

베나리아의 영웅 (Benalish Hero) (C)
메사 페가서스 (Mesa Pegasus) (C)
창병 (Pikemen) (C)

(2) 비행능력을 가진 생물

메사 페가서스 (Mesa Pegasus) (C)
오사이 콘돌 (Osai Vultures) (U)
세라 천사 (Serra Angel) (U)

검의 벽 (Wall of Swords) (U)

(3) 돌진능력을 가진 생물
성난 군중 (Angry Mob) (U)
고대의 웜 (Elder Land Wurm) (R)

(4) 선제공격을 가진 생물
창병 (Pikemen) (C)
툰드라 늑대 (Tundra Wolves) (C)
백기사 (White Knight) :
흑색에 대한 보호 (U)

(5) 능력이 없거나 그 밖의 능력을 가진 생명체
암로 키스킨 (Amrou Kithkin) (C)
북방의 성기사 (Northern Paladin) (R)
진주빛 유니콘 (Pearled Unicorn) (C)
수호신 (Personal Incarnation) (R)
세미아트의 치료사 (Samite Healer) (C)
초원의 사자 (Savannah Lions) (R)

2. 인스턴트

(1) 피해 방지나 생명력의 회복 또는 피해돌림
알라배스터 물약 (Alabaster Potion) (C)
눈에는 눈 (Eye for an Eye) (R)
치료약 (Healing Salve) (C)
데미지 전환 (Reverse Damage) (R)

(2) 생명체에게 영향을 주는 마법
기사회생 (Death Ward) (C)
사기충천 (Morale) (C)
신앙심 (Piety) (C)
정의감 (Righteousness) (R)
칼을 쟁기로
(Swords to Plowshares) (U)

(3) 부여마법이나 마법물체의 파괴
마법력 소거 (Disenchant) (C)

3. 부여마법

(1) 부여마법
피해방지를 하는 부여마법
보호진 : 흑색 (Circle of Protection: Black) (C)
보호진 : 청색 (Circle of Protection: Blue) (C)
보호진 : 녹색 (Circle of Protection: Green) (C)
보호진 : 적색 (Circle of Protection: Red) (C)
보호진 : 흰색 (Circle of Protection: White) (C)
보호진 : 마법물체 (Circle of Protection: Artifacts) (U)

생명체에게 영향을 주는 부여마법
성벽 (Castle) (U)
성전 (Crusade) (R)
요새 (Fortified Area) (C)

그 밖의 부여마법
전환 (Conversion) (U)
바다의 성역 (Island Sanctuary) (R)
업보 (Karma) (U)
숙명 (Kismet) (U)
토지세 (Land Tax) (R)

(2) 부여마법 : 생물
생명체의 공격력과 방어력을 바꿔주는 부여마법
축복 (Blessing) (R)
성스러운 변화 (Divine Transformation) (U)
성스러운 갑옷 (Holy Armor) (C)
성스러운 힘 (Holy Strength) (C)
수호의 능력을 주는 부여마법
수호 : 흑색 (Black Ward) (U)
수호 : 청색 (Blue Ward) (U)
수호 : 녹색 (Green Ward) (U)
수호 : 적색 (Red Ward) (U)
수호 : 흰색 (White Ward) (U)

그 밖의 부여마법
벽 생명부여 (Animate Wall) (R)
세뇌 (Brainwash) (C)

추적자 (Seeker) (C)
생명의 끈 (Spirit Link) (U)

4. 소서리와 인터럽트
소서리
아마겟돈 (Armageddon) (R)
균형 (Balance) (R)
투시 (Visions) (R)
신의 분노 (Wrath of God) (R)

인터럽트
백색화 (Purelace) (R)

청색마법(Blue)

섬에서 나오는 정신 에너지를 이용하는 청색마법을 많은 마법사들은 두려워한다

1. 생명체

(1) 비행능력을 가진 생물
공기의 정령 (Air Elemental) (U)
유령선 (Ghost Ship) (U)
마하무티 지니 (Mahamoti Djinn) (R)
환영 군대 (Phantasmal Forces) (U)
무형 괴물 (Phantom Monster) (U)
공기의 벽 (Wall of Air) (U)
서풍의 매 (Zephyr Falcon) (C)

(2) 대지 잠입능력이나 대지가 있어야 공격 가능한 생물
자스코니우스 괴어
(Island Fish Jasconius) (R)
리바이어썬 (Leviathan) (R)
아틀란티스의 지배자
(Lord of Atlantis) (R)
거대한 바다뱀 (Sea Serpent) (U)
세고비안 리바이어썬
(Segovian Leviathan) (U)

(3) 그 밖의 능력을 가진 생물
견습 마법사 (Apprentice Wizard) (C)
거대 거북 (Giant Tortoise) (C)
진주창의 인어
(Merfolk of the Pearl Trident) (C)
신밧드 (Sindbad) (U)
시간의 정령 (Time Elemental) (R)
물의 벽 (Wall of Water) (U)

물의 정령 (Water Elemental) (U)

(4) 목표에게 피해를 주는 생물
해적선 (Pirate Ship) (R)
타락한 마법사 (Prodigal Sorcerer) (C)
심령 (Psionic Entity) (R)

2. 부여마법

(1) 부여마법
생물체에게 영향을 주는 부여마법
홍수 (Flood) (C)
해저도시 (Sunken City) (C)

그 밖의 부여마법
에너지 누출 (Energy Flux) (U)
생명력 흡수 (Lifetap) (U)
정체 (Stasis) (R)

(2) 부여마법 : 생물, 마법물체, 대지, 부여마법
부여마법 : 생물
후폭풍 (Backfire) (U)
조종마법 (Control Magic) (U)
생명의 끈 (Creature Bond) (C)
비행 (Flight) (C)
기체화 (Gaseous Form) (C)
돌연변이 (Unstable Mutation) (C)

부여마법 : 마법물체
마법물체 생명부여
(Animate Artifact) (U)
마법물체 속박 (Relic Bind) (R)
마법물체 훔치기 (Steal Artifact) (U)

부여마법 : 대지
침식 (Erosion) (C)
환영 대지 (Phantasmal Terrain) (C)
심독액 (Psychic Venom) (C)

부여마법 : 부여마법
피드백 (Feedback) (U)
마법력 누출 (Power Leak) (C)

3. 인스턴트와 인터럽트

(1) 인터럽트
마법을 무효화시키는 인터럽트
청색원소 폭발 (Blue Elemental Blast) (C)

마법무효화 (Counterspell) (U)
마법력 소멸 (Power Sink) (C)
주문 파괴 (Spell Blast) (C)

색이나 대지를 바꾸는 인터럽트
주문 수정 (Magical Hack) (R)
변덕 (Sleight of Mind) (R)
청색화 (Thoughtlace) (R)

(2) 인스턴트

생물체에게 영향을 주는 인스턴트
점프 (Jump) (C)
사이렌의 노래 (Siren's Call) (U)
역소환 (Unsummon) (C)

그 밖의 인스턴트
허킬의 부름 (Hurkyl's Recall) (R)
마나 고갈 (Mana Short) (R)
비틀기 (Twiddle) (C)

4. 소서리

(1) 마나를 늘려 주는 소서리

마력 흡수 (Drain Power) (R)
에너지 탭 (Energy Tap) (C)

(2) 피해를 주는 소서리

정신 폭탄 (Mind Bomb) (U)
화산 폭발 (Volcanic Eruption) (R)

흑색마법(Black)

죽음과 부패에서 번창하는 흑색 마법은 강력하지만 사용자에게도 피해를 입힌다.

1. 생물체

(1) 비행능력을 가진 생물

늪지 새끼마귀 (Bog Imp) (C)
주논 이프리트 (Junun Efreet) (U)
지옥의 왕 (Lord of the Pit) : 돌진 (R)
나이트메어 (Nightmare) (R)
셍기르가의 흡혈귀 (Sengir Vampire) (U)
흡혈박쥐 (Vampire Bats) (C)
도깨비불 (Will-O-The-Wisp) (R)

(2) 재생능력을 가진 생물

악착스런 해골 (Drudge Skeletons) (C)
송장 구울 (Scavenging Ghoul) (U)
해골의 벽 (Wall of Bone) (U)
도깨비불 (Will-O-The-Wisp) (R)

(3) 대지 잠입능력을 가지거나 주는 생물

늪지 레이스 (Bog Wraith) (C)
길 잃은 영혼 (Lost Soul) (C)
좀비 마스터 (Zombie Master) (R)

(4) 선제공격을 가진 생물

흑기사 (Black Knight) :
백색에 대한 수호 (U)
우주 호러 (Cosmic Horror) (R)

(5) 손에서 카드를 버리게 하는 생물

최면 스펙터 (Hypnotic Specter) (U)
부랑자 (Rag Man) (R)

(6) 공격력과 방어력이 변하거나 변화시키는 생물

송장 개미 (Carrion Ants) (R)
얼어붙은 그림자 (Frozen Shade) (C)
어둠의 자식 (Murk Dwellers) (C)
나이트메어 (Nightmare) (R)
시궁창 쥐 (Plague Rats) (C)
마법의 여왕 (Sorceress Queen) (R)

(7) 그 밖의 능력을 가진 생물

증오의 흉물 (Abomination) (U)
외눈 미이라
(Cyclopean Mummy) (C)
엘하자즈 (El-Hajjaj) (R)
마적떼 (Erg Raiders) (C)
지옥의 그림자 (Nether Shadow) (R)
전갈 (Pit Scorpion) (C)
왕실의 암살자 (Royal Assassin) (R)
만신창이 좀비
(Scathe Zombies) (C)
이스터반 (Uncle Istvan) (U)
폴터가이스트 (Xenic Poltergeist) (R)

2. 소서리

(1) 피해를 주는 소서리

생명력 흡수 (Drain Life) (C)

(2) 생물에게 영향을 주는 소서리

다시 흙으로 (Ashes to Ashes) (U)
시체귀환 (Raise Dead) (C)
포박주문 (Word of Binding) (C)

(3) 카드를 버리게 하는 소서리

정신 분열 (Mind Twist) (R)

3. 인스턴트와 인터럽트

(1) 인스턴트

생물체에게 영향을 주는 인스턴트
지옥의 울부짖음 (Howl from Beyond) (C)
독가스 (Marsh Gas) (C)
테러 (Terror) (C)

피해를 돌려주는 인스턴트
허수아비 (Simulacrum) (U)

(2) 인터럽트

마나를 늘려주는 인터럽트
어둠의 의식 (Dark Ritual) (C)

색을 바꿔주는 인터럽트
흑색화 (Deathlace) (R)

4. 부여마법

(1) 부여마법

피해를 주거나 생물체에게 영향을 주는 부여마법
불길한 달 (Bad Moon) (R)
흑사병 (Pestilence) (C)

마법을 대상으로 하는 부여마법
죽음의 손아귀 (Deathgrip) (U)
암울 (Gloom) (U)

카드를 더 받게 해주는 부여마법
탐욕 (Greed) (R)

(2) 부여마법 : 생물, 대지, 마법물체

부여마법 : 생물
시체 생명부여 (Animate Dead) (U)
공포 (Fear) (C)
마비 (Paralyze) (C)
정신적 족쇄 (Spirit Shackle) (U)
사악한 힘 (Unholy Strength) (C)
무력화 (Weakness) (C)

부여마법 : 대지
황폐화 (Blight) (U)
저주받은 땅 (Cursed Land) (U)
악령 (Evil Presence) (U)

부여마법 : 마법물체
마법물체 오염 (Warp Artifact) (R)

적색마법(Red)

산에서 나오는 뜨거운 힘을 이용하는 적색마법은 수 많은 생물이 있지만 믿을 수가 없다. 마법사 자신의 힘으로 싸워야만 한다.

1. 생물체

(1) 비행능력을 가지거나 주는 생물체

새 아가씨 (Bird Maiden) (C)
붉은 만티코어 (Crimson Manticore) (R)
새끼 드래곤 (Dragon Whelp) (U)
고블린 풍선 부대 (Goblin Balloon Brigade) (U)
시바의 드래곤 (Shivan Dragon) (R)
돌거인 (Stone Giant) (U)

(2) 돌진능력을 가진 생물

구형 번개 (Ball Lightning) (R)
고블린 암벽 썰매 (Goblin Rock Sled) (C)

(3) 대지 잠입능력을 가지거나 주는 생물

혈거인 (Cave People) (U)
고블린 왕 (Goblin King) (R)

(4) 목표에게 피해를 주는 생물

불의 형제 (Brothers of Fire) (C)
붉은 만티코어 (Crimson Manticore) (R)
오크 포병대 (Orcish Artillery) (U)

(5) 공격력이나 방어력이 변하는 생물

켈돈의 대장군 (Keldon Warlord) (U)
불의 벽 (Wall of Fire) (U)

(6) 그 밖의 능력을 가지거나 능력이 없는 생물

알리바바 (Ali Baba) (U)
드워프 전사 (Dwarven Warriors) (C)

대지의 정령 (Earth Elemental) (U)
불의 정령 (Fire Elemental) (U)
회색 오우거 (Gray Ogre) (C)
언덕 거인 (Hill Giant) (C)
허룬 미노타우르스
(Hurloon Minotaur) (C)
재칼 (Hurr Jackal) (R)
쇠발톱 오크 (Ironclaw Orcs) (C)
고블린 추적대
(Mons's Goblin Raiders) (C)
화염의 자매 (Sisters of the Flame) (C)
폭풍의 이프리트 (Tempest Efreet) (R)
우덴 트롤 (Uthden Troll) (U)
먼지의 벽 (Wall of Dust) (U)
돌의 벽 (Wall of Stone) (U)

2. 소서리

(1) 피해를 주는 소서리

폭파 (Detonate) (U)
원자 분해 (Disintegrate) (C)
지진 (Earthquake) (R)
불덩어리 (Fireball) (C)
마나 충동 (Mana Clash) (R)
화염 조종술 (Pyrotechnics) (U)

(2) 대지를 부수는 소서리

돌발 화재 (Flashfires) (U)
유황비 (Stone Rain) (C)

(3) 카드를 받는 소서리

변화의 바람 (Winds of Change) (R)

3. 인스턴트

(1) 피해를 주는 인스턴트

지옥의 불길 (Inferno) (R)
벼락 (Lightning Bolt) (C)

(2) 생물체에게 영향을 주는 인스턴트

피의 유혹 (Blood Lust) (C)
균열 (Fissure) (C)

(3) 마법물체를 부수는 인스턴트

분쇄 (Shatter) (C)

(4) 벽을 부수는 인스턴트

터널 (Tunnel) (U)

4. 부여마법

(1) 부여마법

피해를 주는 부여마법
마나 덫 (Manabarbs) (R)
마법력 폭주 (Power Surge) (R)
생물체에게 영향을 주는 부여마법
오크 군기 (Orcish Oriflamme) (U)
연막 (Smoke) (R)
그 밖의 부여마법
자석산 (Magnetic Mountain) (R)
마나섬광 (Mana Flare) (R)

(2) 부여마법 : 생물

생물의 공격력과 방어력을 바꿔주는 부여마법
불의 숨결 (Firebreathing) (C)
거인의 힘 (Giant Strength) (C)
제물 (Immolation) (C)
야수성 (The Brute) (C)
대지 잠입능력을 주는 부여마법
땅굴파기 (Burrowing) (U)
그 밖의 부여마법
불멸의 전사 (Eternal Warrior) (C)

5. 인터럽트

마법을 무효화시키는 인터럽트
적색원소 폭발 (Red Elemental Blast) (C)
색을 바꿔주는 인터럽트
적색화 (Chaoslace) (R)

녹색마법(Green)

자연의 힘을 이용하는 녹색마법은 자연의 평안함과 대자연의 무서움을 동시에 가지고 있다.

1. 생물체

(1) 비행능력을 가진 생물

코카트리스 (Cockatrice) (R)
살인벌 (Killer Bees) (U)
스크립 요정 (Scryb Sprites) (C)

(2) 선제공격을 가진 생물

엘프 궁수 (Elvish Archers) (R)
땅거머리 (Land Leeches) (C)

(3) 돌진능력을 가진 생물

자연의 무력 (Force of Nature) (R)
전투 맘모스 (War Mammoth) (C)

(4) 대지 잠입능력을 가진 생물

셰노드의 나무정령
(Shanodin Dryads) (C)

(5) 공격력과 방어력이 변하는 생물

버섯공룡 (Fungusaur) (R)
가이아의 군주 (Gaea's Liege) (R)
살인 벌 (Killer Bees) (U)
광신도 (Whirling Dervish) (U)

(6) 재생능력을 가진 생물

가시의 벽 (Wall of Brambles) (U)

(7) 연합능력을 가진 생물

숲의 늑대 (Timber Wolves) (R)

(8) 그 밖의 능력을 가진 생물

덕우드 멧돼지 (Durkwood Boars) (C)
엘프 기마대 (Elven Riders) (C)
거대한 거미 (Giant Spider) (C)
회색곰 (Grizzly Bears) (C)
쇠뿌리 나무인간 (Ironroot Treefolk) (C)
초원의 드루이드 (Ley Druid) (U)
라노워 엘프 (Llanowar Elves) (C)
독사 (Marsh Viper) (C)
살모사 (Nafs Asp) (C)
프라데쉬 집시 (Pradesh Gypsies) (C)
라잔의 요정 (Radjan Spirit) (U)
덤불 바실리스크 (Thicket Basilisk) (U)
신록의 주술사
(Verduran Enchantress) (R)
얼음의 벽 (Wall of Ice) (U)
삼림의 벽 (Wall of Wood) (C)

2. 소서리

(1) 피해를 주는 소서리

허리케인 (Hurricane) (U)
한파 (Winter Blast) (U)

(2) 생명력을 늘려주는 소서리

새생명 (Rebirth) (R)
생명의 샘 (Stream of Life) (C)

(3) 대지나 부여마법을 파괴하는 소서리

사막의 회오리 (Desert Twister) (U)
진정 (Tranquility) (C)
대해일 (Tsunami) (U)

(4) 그 밖의 소서리

변환 (Channel) (R)
원시림 (Untamed Wilds) (U)

3. 인스턴트와 인터럽트

(1) 생물에게 영향을 주는 인스턴트

거대화 (Giant Growth) (C)
모래폭풍 (Sandstorm) (C)
안개 (Fog) (C)

(2) 마법물체를 부수는 인스턴트

붕괴 (Crumble) (U)

(3) 색을 바꿔주는 인터럽트

녹색화 (Lifelace) (R)

4. 부여마법

(1) 부여마법

마법물체를 바꿔주는 부여마법
티타니아의 노래 (Titania's Song) (R)
카드를 더 받게 해 주는 부여마법
숲 도서관 (Sylvan Library) (R)
마법을 무효화시키는 부여마법
생명력 (Lifeforce) (U)
대지를 생물로 바꿔주는 부여마법
살아있는 대지 (Living Lands) (R)

(2) 부여마법 : 생물, 대지, 마법물체

부여마법 : 생물
늑대 모습 (Aspect of Wolf) (R)
기력충전 (Instill Energy) (U)
미끼 (Lure) (U)
재생 (Regeneration) (C)
맹독 (Venom) (C)
역마살 (Wanderlust) (U)
거미줄 (Web) (R)
부여마법 : 대지
야생덤불 (Wild Growth) (C)
부여마법 : 마법물체
생명의 마법물체 (Living Artifact) (R)

매직 토너먼트 현장취재

챔프독자, TRPG관심 고조 확인장!

-정기적 토너먼트 전 약속-

지난 12월 8일 매직클럽 방배점에서는 「제 1회 게임챔프 배 매직 더 개더링」 토너먼트가 열렸다. 11시부터 시작 예정이었으나 9시 30분부터 30여명의 게이머들이 줄을 서고 기다리는 바람에 10시 30분 정도에 방배점의 수용 인원을 넘어섰다. 대학 일반부는 부득이하게 신촌점으로 이동해 치러졌다. 중등부, 고등부로 나뉘어 방배점에서 치러진 토너먼트 예선전은 30여명이 넘는 인원이 신청을 해 대진표를 짜는 데에도 애를 먹었다.

참가자들은 우선 매직클럽의 공인 주심들에게 카드 리스트를 적어 제출하고 제한, 금지 카드를 제외하는 '덱 검사'를 받았다. 그러나 대부분의 챔프 독자들이 아직 초보 수준이라서 금지 카드를 많이 제외당했다. 토너먼트 예선전은 3시간여에 걸쳐 진행된 끝에 4강이 확정되어 결선 토너먼트가 치러졌다.

중등부, 고등부 1, 2, 3, 4등 입상자들에게는 게임챔프와 울트라라이트에서 매직 카드와 매직 액세서리 등이 수여되었으며 참가자 전원에게는 최신 브로마이드가 증정되었다.

한편, 참가자들은 장소가 좁고 혼잡해 토너먼트에 충실할 수 없었으며 사전 홍보 부족을 지적했다. 그러나 매직을 잘 모르는 게이머들에게는 참가하는 것만으로 매직의 매력에 빠져들 수 있는 계기를 마련해 주었다.

○중등부 입상자. 1등 조영남(오른쪽 끝)
PC게임과 새턴 게임을 좋아하던 조영남 군은 카드 1장, 1장에 신중을 기해야 하는 매직에 요즘 푹 빠져들어 있다. 1장으로 승패가 바뀌는 매력적인 게임이라고 매직을 소개하는 조 군은 요즘 게임기 게임에는 멀리하게 되었다고 한다. 가장 아끼는 카드는 '라이트닝 볼트'

○고등부 입상자. 1등 강은호(오른쪽 끝). 게임챔프를 통해 매직을 알게된 강은호 군은 수업 시간에도 덱 구성을 하는 골수 매직 매니어이다. 그러나 카드 값이 너무 비싼 것이 매직의 흠이란다

○대학 일반부 입상자. 좌로부터 4등 설성욱, 2등 조용곤, 1등 이재복, 3등 이상석

○토너먼트 덱 검사를 위해 줄을 선 게이머들

○초등부의 유일한 참가자인 상원초등학교 4학년의 김경년 군. 초등부에는 상대가 없어 안타깝지만 중학생인 형과 함께 매일 매직을 즐긴다고. 그냥 그림을 보고 매직을 배웠다고 한다

○매직 토너먼트의 입상자와 주심들과 함께

제 1회 챔프 배 매직 토너먼트 분석

이번 토너먼트는 울트라 라이트 이외의 단체에서는 처음 개최된 토너먼트전이라는 것과 참가자가 많았다는 데에는 큰 의의가 있었지만 초보자들이 많아서 효과적인 덱 운영을 하는 사람이 그리 많지 않았습니다. 중등부의 경우는 '블랙 덱'이 주류를 이루었으며 고등부는 '화이트 덱'을 사용한 사람이 많았습니다. '아마게돈'과 '블랙나이트' 등이 강세를 보였는데 제한, 금지 카드의 사전 홍보 미숙으로 덱 검사에 시간이 너무 많이 할애되었습니다. 다음 번 대회 때부터는 기본 룰과 금지 카드 등의 홍보를 충분히 해 초보자들 뿐 아니라 경험자들에게도 배울 것이 있는 토너먼트 전이 되었으면 합니다.

주심 서형석 군 (세계 매직 토너먼트 한국 대표)

Ani 정보국

국내뉴스

춘천시, 애니메이션 「장보고」에 자본 출자키로

강원도 춘천시가 한.미.일 합작 만화영화 「해상왕 장보고」의 제작비 43억원 가운데 5억원을 출자키로 했다. 춘천시는 지난 11월말에 열린 시의회 정기회에 제출한 예산안에 이를 포함시킴으로써 장보고의 제작에 합의한 것이다. 따라서 「해상왕 장보고」의 3차원 영상 및 컴퓨터그래픽 등 일부 제작시설을 춘천에 유치, 제작과정을 공개하는 등 이를 관광자원화하기로 했다. 또한 이 영화가 흥행에 성공할 경우 10년이내에 수익 배당만으로 20여 억원의 수익을 올릴 수 있을 것으로 판단하고 있다.

춘천시는 「멀티미디어 만화영상도시」를 지향해 만화산업에 출자를 계속하며 영화관련 산업 및 전문인력 유치에 적극적인 활동을 펼칠 것이라고 밝혔다. 「해상왕 장보고」는 26편의 시리즈물로 동원그룹의 에스원 미디컴 등에서 31억여원, 일본 이미지케이사에서 6억여원을 투자하고 미국의 기술지원을 받아 97년부터 촬영에 들어간다.

한편 「해상왕 장보고」는 전체의 30%정도는 춘천에서 촬영할 계획이다.

일본색 짙은 『X』 국내 출시

일본만화이며 국내에서도 많은 인기를 얻고 있는 『X』가 일본 CLAMP과 계약을 맺은 닉스미디어사에 의해 국내에 비디오로 출시될 예정이다.

일본에서 선풍적인 인기를 얻고 있는 『X』는 주인공 카뮈를 중심으로 화려한 전투 신과 캐릭터의 심리묘사, 장대한 스토리로 작품성 있는 애니메이션이나 그동안 만화의 특성상 잔인함과 일본색이 짙은 관계로 국내 출시에 많은 어려움이 있었다.

한편, 닉스미디어사는 『X』 출시 기점으로 일본만화인 『웨딩 피치』, 『파이어 앰블럼』, 『아따 아따』, 『삐삐』 등을 대거 출시할 예정이다.

국외뉴스

디즈니 만화 영화 실사로 다시 제작 중

만화영화 「백한마리 강아지」의 달마시안종 강아지를 비롯해 백설공주, 포카혼타스, 미녀와 야수 등 디즈니 만화 캐릭터들이 실사영화 스크린 속에 부활하게 됐다. 걸작 애니메이션들을 영화화하겠다고 선언한 디즈니사가 그 첫번째 작품으로 「101달마시안」을 완성, 국내에 개봉할 예정이다.

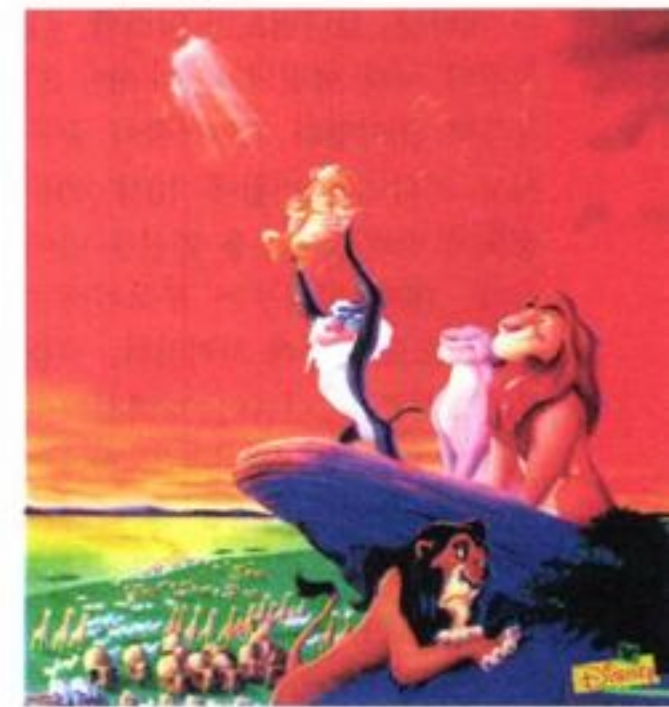
디즈니는 지난 11월 최근 런던 로얄앨버트 홀에서 전세계 영화 관계자들을 상대로 대규모 축하 이벤트를 열었다. 행사는 디즈니 새 역사의 개막을 축하하는 라이브 스테이지 쇼 「디즈니 마법의 순간들」과 「101 달마시안 패션쇼」, 영화 시사회 순으로 이어졌다.

디즈니는 40여개국 영화계 주요인사 5백여명을 초청한 이날 행사에 약 2백만달러를 들였다고 밝혔다. 로열 앨버트홀의 전체 외벽에는 행사시작 2시간 전부터 달마시안 강아지의 점박이 무늬가 대형 환등기로 투사됐다.

이 날 행사에는 「나홀로 집에」의 제작자인 「101달마시안」을 제작한 존 휴즈, 스티븐 헤렉 감독, 주연여배우 글렌 클로즈 등 영화 제작진과, 조 로스 월트디즈니 스튜디오 회장, 배우 제레미 아이언즈 등 모습을 보였다.

월트디즈니사와 드림웍스사의 애니메이션 한판승부

영화감독 스티븐 스필버그와 영화제작사 제프리 카첸버그가 만나 새롭게 탄생한 「드림웍스사」가 세계 애니메이션계의 대부라고 해도 과언이 아닌 「월트디즈니사」를 상대로 경쟁을 벌일 전망이다.

「드림웍스사」는 98년 『개미들』이라는 타이틀의 애니메이션 영화를 개봉할 예정이며 「월트디즈니사」는 『딱정벌레들』이라는 영화를 개봉할 예정으로 이 두 작품 모두 전면 컴퓨터제작되어 화제를 모으고 있다. 지난해 『토이 스토리』로 1억달러를 벌어 애니메이션 사상 가장 높은 수익을 거둬들인 「월트디즈니사」는 애니메이션계의 영화시장을 휩쓸 야심인데 반해 스티븐스필버그의 「드림웍스사」는 『포카혼타스』 『라이온 킹』 『미녀와 야수』를 만들어낸 카첸버그와의 제작으로 자신감을 보이고 있다.

SPACE JAM 관련 이벤트 행사

「삼성영상사업단」과 「WARNER MUSIC」 주체로 영화 『SPACE JAM』과 관련된 행사가 97년 1월말까지 열린다.

■유니텔 퀴즈대잔치

행사내용: 문제를 읽고 정답을 보내주는 100명에게 상품증정
행사장소: 유니텔 내 공지란
상품: 게임정품, 음반CD, 스페이스 잼 모자

■스페이스 잼 게임 DEMO 증정

행사내용: 용산 유통점 및 세진컴퓨터랜드에서 데모 무료증정
행사장소: 용산 각 매장 및 세진 전국 매장

■캠페인 행사

행사내용: CD표지에 부착된 응모권 발송 추첨행사
상품: 1등:미국 NBA 관람 2명
2등:루니툰 캐릭터가 그려진 직수입 농구공 50명
3등:스페이스 잼 정품 CD 롬 게임 70명
4등:60,000원 상당의 T.G.I 무료시식권 100명

Ani 챔프게시판

애니 챔프 게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀 점 등을 게시하는 코너입니다. 엽서 또는 편지지에 감상문을 써서 애니 챔프 게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

파이트볼

요즘은 일본만화가 판을 치고 있다. 그러나 이런 일본만화 사이에서도 꾸준히 인기를 지키고 있는 몇몇 한국만화도 있다. 그 중에 하나가 바로 「파이트볼」이다. 「파이트볼」은 격투 축구를 소재로 하고 있다. 또 철권, 버파, 아랑전설 등 인기게임의 주인공들이 등장인물이어서 더욱 재미있다. 이 만화의 주요내용은 주인공 백두산이 형의 복수를 위해 학교 친구들과 팀을 만들어서 파이트볼 최고의 팀이 된다는 내용이다. 또 잔인성이나 이상한 내용이 없는 건전한 만화이다. 언제나 최고가 되기 위해 노력하는 백두산에게 갈채의 박수를 보내고자 한다.

■신찬영 / 서울시 동대문구 제기1동 122-445 39/5

8용신 전설

이미 완결된 지 꽤 오래된 작품이지만 개인적으로 지금까지 본 만화 중 최고라고 생각한다. 또한 게임에서도 많은 유저층을 확보하고 있는 롤플레잉 장르에 포함되는 작품이다. 그러기에 판타지적인 독특한 세계관과 마치 롤플레잉을 즐기는 듯한 묘미가 일품이다. 그림 또한 절묘한 스크린톤의 조화와 화려한 필치가 돋보여 만화를 제대로 그려보고 싶은 사람들에게 정말 권하고 픈 작품이다.

굳이 단점을 말하자면 작가 박성우님의 군입대 문제로 인하여 후반부가 약간 흐지부지하게 끝난 것인데 마지막회에서 2부가 다시 시작할 것이라고 예고했으니 기대해 볼만하다.

■김경해 / 서울 양천구 목3동 동신아파트 8동804호

THE FIGHTING (파이팅)

권투만화로서 다른 만화와는 달리 이 만화의 주인공 일보(ILBO)는 키도 작고 얼굴도 별로이다. 게다가 멋진 플레이로 상대를 KO 시키는 게 아니라 맞을 만큼 맞고 맞은 만큼 때리는 인 파이터이다.

우연한 기회로 자신의 펀치력을 알게 되어 권투를 시작했고 그것이 재미가 있어 노력하여 챔피언이 되었다는 시나리오인 이 만화는 일보와 그 친구 일당의 세계를 보여준다.

보통 권투만화의 무거운 분위기를 벗어나 코믹한 분위기로 전개되는 이 만화에서 일보의 KO행진을 지켜보고 싶다.

■김효렬 / 대구시 수성구 파동 대자연2차 6동317호

까꿍

「까꿍」은 PC게임 '마이러브'를 만들어 낸 이충호 작가의 작품이다. 「까꿍」도 11월에 PC게임으로 나왔다니 너무 기쁘다. 내가 「까꿍」을 잘 보는 이유는 귀여운 그림과 간간히 나오는 재미가 너무 흥미있기 때문이다. 박카스, 민들레가 부활한 대마왕을 물리치기 위해 싸우는 이야기이다. 「까꿍」은 너무 단순해 보이지만 명석한 두뇌와 전사의 피가 흐르는 파이터로 대마왕에게 복수심이 불 타 있다. 이러한 여러가지 이유 때문에 「까꿍」을 독자들이 보는 것 같다. 앞으로도 이렇게 단순한 재미만이 아니라 흥미와 즐거움을 같이 느낄 수 있는 만화가 많이 나왔으면 좋겠다.

■성준석 / 부산시 연제구 연산3동 1811-642 12/2

제로 파이터

원제 「스트리트 파이터제로」인 이 만화는 마사히 코타카히라가 그린 만화이다. 내용은 주인공인 류가 살의의 파동에 지배되어 힘을 컨트롤할 수 없게 되자 격투가의 길을 그만 두기로 하는데 춘리와 버디의 설득으로 살의의 파동을 떨쳐 내기로 결심하고 방법을 찾아 나서기 위해 길을 떠난다. 거기서 로즈에게 불꽃같은 두 남자에 대한 이야기를 듣고 켄과의 만남, 사부인 고우켄이 류와 켄의 기술을 사용하는 의문의 남자에게 죽게 되고 범죄 조직 샤돌과 맞불게 되는 내용이다. 이 만화의 특징은 스토리가 게임과 완전히 일치하고 만화도 스파 제로의 일러스트를 그린 사람이 직접 그렸다는 것이다. 게임을 좋아하는 분들께 추천하고 싶은 만화이다.

■박준수/ 강원도 춘천시 온의동 럭키아파트 101동1104호

마이러브

내가 가장 좋아하는 만화는 「마이러브」이다. 이 만화의 내용은 천상계의 바람둥이 왕자 레오가 인간계의 유다혜와 만나면서 진실한 사랑을 깨우친다는 이야기이다. 얼핏보기에는 간단하고 유아스러운 만화인 듯 하지만 자세히 보면 세세한 곳까지 배경이 들어가고 왠만한 캐릭터는 모두 얼굴 표정이 들어간다. 이 만화는 모두 11권으로 되어 있는데 PC게임으로도 나온 바 있다.

이 만화는 연재 당시 드래곤 볼을 꺾을 정도로 인기가 좋았다. 지금은 완결 되었지만 아직도 상당히 인기 있는 만화이다. 한국에서 드래곤 볼과 견줄만한 만화는 이 만화밖에 없다고 해도 과언이 아니다.

■김형준 / 대구시 서구 비산 5동 1000-19 13/6

게임챔프 퀴즈 응모 및 당첨자 안내

전국 어디서나 전화 한통이면 OK!

700-2377

플스와 새턴이 당신의 사정 거리에 있습니다!

1. 도전! 퀴즈 챔프

본 정보가 나간 후에... 수 많은 전화가 게임챔프로 걸려왔다!

전화 질문의 주된 내용은...
"진짜루!! 줘요?"와 "여기 지방인데요!! 지방도 돼요?"

챔프는 결코!! 여러분에게 거짓말을 하지 않습니다.
당대 최고의 게임잡지는 결코 여러분을 속이지 않습니다.
지난 달에도 여러분의 친구가 당첨되었습니다.

이제...
여러분이 그 행운을 가져갈 차례입니다.
지금! 바로 700-2377로 전화하세요!
엄청난 행운이 여러분을 찾아갑니다!

초급 전화 한 통으로 플스를 차지할 수 있는 거야! 오 예!

1. '버철파이터 키즈'는 기존의 '버철파이터 2'라는 게임을 패러디한 작품입니다. 자, 다음은 이 게임에 대한 문제입니다. 이 게임에서는 기존의 버철파이터에 비해서 캐릭터의 크기가 작아지고 머리가 커졌습니다. 이런 캐릭터를 흔히 무슨 캐릭터라고 할까요?
❶ SD 캐릭터 ❷ 쥐방울 캐릭터
❸ 패러디 캐릭터 ❹ 모여라 꿈동산 형 캐릭터

2. 겨울은 RPG의 계절. 따뜻한 아랫목에서 잔잔한 스토리를 즐기는 기분은 정말 환상입니다. 그래서 그런지 겨울에는 대작 RPG가 많이 등장합니다. 다음 보기 중 RPG가 아닌 것은?
❶ 파이널 판타지 7 ❷ 드래곤 퀘스트 3
❸ 아크 더 래드 2 ❹ 버철파이터

3. 새턴으로 등장한 3차원 슈팅 게임 버철 온. 이 게임은 리얼한 사운드와 그래픽이 돋보였던 게임이었는데요. 그럼, 이 게임에 대응하는 주변기기는 무엇일까요?
❶ 버철 트윈 스틱 ❷ 따발 총
❸ 새 총 ❹ 버철 건

4. 새턴용 게임으로 꿈의 세계에서 종횡무진 모험의 세계를 펼쳐나간다는 스토리를 가졌습니다. 2명의 아이가 용기라는 이데아를 가진 것으로부터 이야기는 출발합니다. 이 게임의 이름은 무엇일까요?
❶ 마리오 ❷ 나이츠
❸ 백조의 호수 ❹ 로보피트

5. 최근에 많은 게임잡지가 생기고 있지만, 게임챔프의 인기는 여전합니다. 다음 게임챔프에 등장하는 명인이 아닌 것은?
❶ 송백정 ❷ 박쥐연 ❸ 갈포드 ❹ 김또깡

6. S.N.K사가 자랑하는 대전 액션 게임 아랑전설 시리즈! 정말, 이 시리즈를 모르면 아직 한 명 남은 무장공비라는 말이 있을 정도입니다. 아랑전설 3 이후에 등장한 작품의 이름은 무엇일까요?
❶ 아랑 슈퍼 빠떼루 ❷ 리얼 바우트
❸ 리얼 타임즈 ❹ 무엇에 쓰는 물건인고?

7. '떠벌이 파로디우스' 등 패러디 게임을 잘 만드는 회사. 이 회사는 실황 야구 시리즈와 축구 시리즈로도 우리들에게 잘 알려져 있습니다. 또 최근에는 (두근두근 메모리얼)이라는 게임으로 더욱 유명한 회사입니다. 이 회사의 이름은?
❶ 세가 ❷ 허드슨
❸ 코나미 ❹ 쌍방울

중급 일단은 700-2377로 전화를 걸어보는 거야!

1. 지상 최고의 인기 게임 버철파이터 시리즈! 최근에 3탄이 등장하여 지구촌 방방곡곡에는 버철파이터 3의 바람이 불고 있는데요! 다음 캐릭터 중 이번 (쓰리)에만 등장한 캐릭터 이름은?
❶ 아키라 ❷ 아오이
❸ 이오리 ❹ 장소팔

2. 세가사가 제작한 버철파이터. 이 게임은 처음에 아케이드용으로 등장 엄청난 인기를 누린 다음 세가사의 하드웨어로 속속 이식되었습니다. 이 게임은 새턴 이외에도 다른 하드웨어로도 이식되었는데요. 그 하드의 명칭은 무엇일까요?
❶ 플레이 스테이션 ❷ 닌텐도64
❸ PC-FX ❹ 슈퍼32X

3. 플레이 스테이션과 새턴으로 발매되었던 드래곤볼 초무투전. 이 게임은 기존의 시리즈를 파워 업한 새로운 시스템으로 많은 인기를 누렸습니다. 다 음 중, 이 시리즈에 등장했던 캐릭터로 맞는 것은?
❶ 황금박쥐 ❷ 인조인간 아톰
❸ 손오공 ❹ 울트라 맨

4. PS에서 많은 인기를 모았던 (에이스 컴배트)! 이 게임은 아케이드 이식작으로 아주 뛰어난 이식도를 보여줬는데요. 그렇다면 이 게임의 제작사는 어디일까요?
❶ 닌텐도 ❷ 현대전자 ❸ 남코 ❹ 캡콤

5. 최근에 오리지널 국산 게임을 제작하고 있는 이오리스. 이오리스에서 제작 중인 격투 액션 게임의 이름은?
❶ 사하라 ❷ 버철파이터
❸ 크사나 ❹ 주사파

6. 닌텐도의 32비트 게임기 버철 보이! 흥행에는 실패했지만, 시도가 돋보였던 게임기입니다. 다음 작품 중 버철 보이용 게임인 것은?
❶ 파이널 판타지 7 ❷ 소닉
❸ 버철 프로야구'95 ❹ 마리오 64

7. 방학이 시작되어 오락실은 만원입니다. 오락실에 있는 사람들은 거의 대전 액션 게임을 즐기는데요! 다음 게임 중 오락실에서 볼 수 없는 게임은 어느 것일까요?
❶ 드래곤 퀘스트 3 ❷ 버철파이터 2
❸ 철권 2 ❹ 아랑전설 리얼 바우트

상급 그래! 또 다시 풀어보는 거야. 아직 우리에겐 희망(플스)이 있잖아~!

1. 데몬즈 블레이드. 이 게임은 마계촌 시리즈의 결정판이라 할 수 있는 정도로 잘 된 작품인데요. 그렇다면 이 게임의 제작사는 어디일까요?
❶ 스퀘어 ❷ 반다이
❸ 캡콤 ❹ 하이텔

2. 인기있는 게임은 다시 한 번 등장한다. 이것을 '리메이크'라고 하는데요! 게임계에도 리메이크 붐이 일 때가 있었습니다. 다음 중 리메이크 게임이 아닌 것은 무엇일까요?
❶ 드래곤 퀘스트 3 ❷ 마리오 카트 64
❸ 슈퍼마리오 컬렉션 ❹ 데드 오아 얼라이브

3. 액정 모니터의 세계는 넓기만 하다. 아직도 많은 인기를 누리고 있는 미니컴보이. 다음 중 미니컴보이용 게임이 아닌 것은?
❶ 동키콩 ❷ 성검전설
❸ 로맨싱 사가 ❹ 버철파이터

4. 세가사에도 많은 서드 파티가 있는데요! 최근 크라이맥스라는 서드파티가 참가해서 제작한 게임의 이름은 무엇일까요?
❶ 버철파이터 ❷ 다크 세이버
❸ 와일드 암즈 ❹ 페르소나

5. 두 대작이 함께 만났다! 정말 기대되는 이 게임은 버철파이터의 캐릭터와 파이팅 바이퍼즈의 캐릭터가 함께 출현합니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?
❶ 파이터즈 메가믹스 ❷ 버파! 너 잘 만났다!
❸ 파이터즈 스워즈 ❹ 잘싸워라! 아키라!

6. 세가사의 〔AM2연〕이 이번엔 3개의 신작을 발표하였는데요..그 중에서 〔AM2연〕의 오리지널 소프트 제2탄이면서 예쁜 여자가 흥겨운 노래에 맞춰 춤을 보여주는 이 게임은 뭘까요?

❶ 만크스 T.T ❷ 디지털 댄스 믹스
❸ 스카이 타겟 ❹ 이브 버스트 에러

■이달의 당첨자

700-2377 플로우 차트

1. [도전! 퀴즈챔프] 응모
2. [도전! 텔레파시 퀴즈] 응모
3. 지난 달 정답자 발표!
4. 소리로 듣는 게임챔프
5. 챔프 점수 확인

1월호 정답

1. ▶초급 : 4, 2, 1, 4, 3, 4
 ▶중급 : 1, 2, 3, 4, 4, 2
 ▶상급 : 1, 3, 4, 3, 2, 3, 4, 1
2. 1번 파이널 판타지 7

9개 국어로 본 700-2373

아라비아	7	0	0	2	3	7	7
한국어	칠	공	공	이	삼	칠	칠
영어	세븐	제로	제로	투	쓰리	세븐	세븐
일본어	나나	레이	레이	니	산	나나	나나
중국어	치	링	링	얼	싼	치	치
독일어	지벤	눌	눌	쯔바이	드라이	지벤	지벤
러시아어	씸	지로	지로	드바	뜨리	씸	씸
불어	셉	제흐	제흐	듀	투와	셉	셉
스페인어	씨에떼	쎄로	쎄로	도스	트레스	씨에떼	씨에떼

2.도전 텔레파시 퀴즈

「새턴타기 텔레파시 퀴즈」 응모도 700-2377로!!

다음 달 최고의 인기 게임은 어느 게임일까요?

이번 달에는 버철파이터의 인기를 누르고 [파이널 판타지 7]가 차지했는데요! 다음 달에는 어떤 게임이 1등을 할 지 정말 궁금합니다..

자.. 여러분!! 미리 한번 점쳐 보십시요...! 그 정답을 여러분이 만들 수도 있습니다. 참, 새턴 타기 텔레파시 퀴즈 바뀐 것!! 알고 계시지요! 700-2377! 전화하면 됩니다.

게임챔프 퀴즈 응모 및 당첨자 발표

전국 어디서나 응모 가능!
플스의 행운!! 여러분 모두에게 드립니다!

전국 700-2377

정말로 플스를 그냥 주냐고요? 아..물론이죠!! 저기 플스 안고 좋아하는 사진 보이시죠?

저희 게임챔프는 약속 하나는 끝내주게 잘 지킨답니다! 믿고 한번 눌러 보세요!! 플스가 700-2377 안에 들어 있습니다!

참.. 문제를 모르시는 분들은 4번 [소리로 듣는 게임챔프]에서 미리 정답을 확인하세요!! [소리로 듣는 게임챔프]에서는 초특급 게임 정보도 들을 수 있습니다.

응모방법 전국 어디서나.. (02)700-2377!!

시 상

1등 1명 : 플레이 스테이션
2등 1명 : 미니 컴보이
3등 5명 : 최신 플스 CD
4등 10명 : 챔프점수 500점

당첨자 발표

700-2377로 전화를 걸어 3번 버튼을 누른 후 확인하세요!

※이번달 부터 시상이 늘어 났습니다.

■문 제

과연 다음 달에는 어떤 게임이 1등을 차지할까? 자... 이제 그 순위를 미리 예상하는 것입니다. 다음 달, 기대 소프트 TOP 10에서 1위를 차지할 게임의 이름을 알아 맞춰 보세요!

❶ 젤다의 전설 64 ❷ 스트리트 파이터 3
❸ 철권 3 ❹ 파이널 판타지 7

■응모방법

전국 어디서나 (02)700-2377!!
누르기만 하면 됩니다!!

■당첨자발표

700-2377로 전화를 걸어 3번 버튼을 누른 후 확인하세요!

■시 상

1등 (1명) : 새턴
2등 (2명) : 최신 새턴 CD 2개
3등 (5명) : IBM-PC 게임 5개
4등 (5명) : 챔프점수 500점

※이번달 부터 시상이 늘어 났습니다.

라이벌

투신전 U.S.A

취중진담

마법 도리즈

숙명의 대결

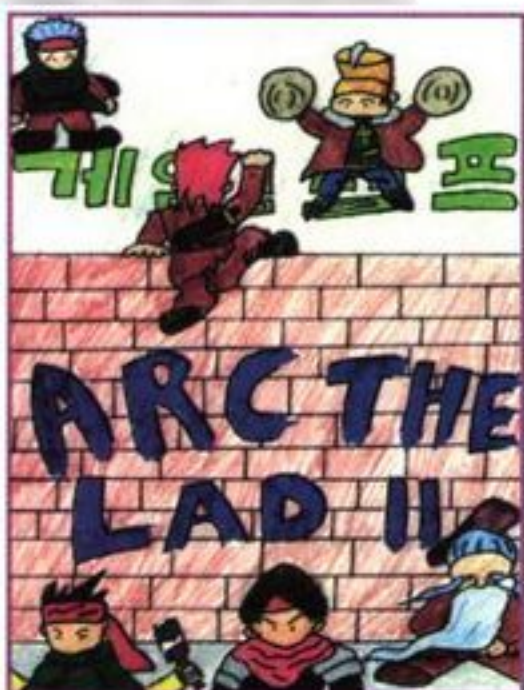
"패왕" 카지마 소게츠

쿠사나기 쿄

최후의 승리자 쿄

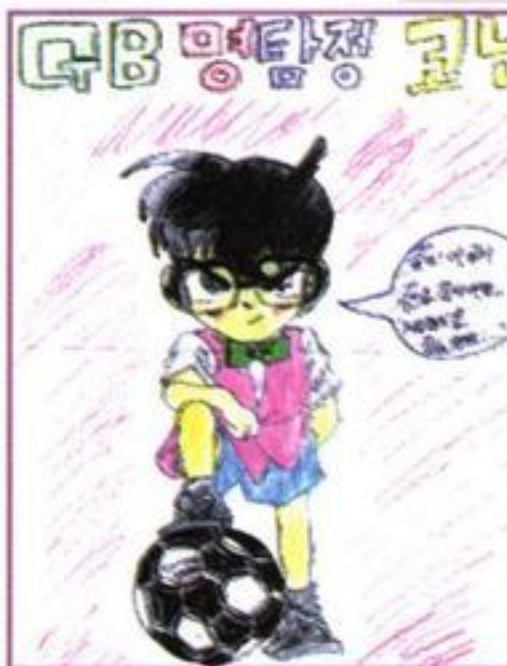
랑그리사 3

I LOVE 킹오파!

4컷만화

챔프가 짱이야

쿄의 필살기 용도

명탐정 코난

지난호 아까비 상!!

짬뽕

■97년 3월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 15일에 마감입니다. 단, 15일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시요.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

이달의 명장면

이달의 명장면이 만만하지 않은 이유!

와~~ 이코너가 조심스럽게 발을 다시 내딘지 벌써 반년이란 세월이 지났습니다. 지금까지 성원해주신 여러분들에게 크나큰 감사를 드립니다. 이제 96년이 막을 내리려하고 있습니다. 한해를 뒤돌아보는 것도 나쁘진 않다고들 하니까 여러분들도 뒤돌아보세요. 이제 방학의 절정기일텐데 잘 보내시길 바랍니다. 이달의 명장면에 보낼 게임들도 찾아보길 바라며 그럼 해피 뉴이어~~!

이달의 1위는?

1위/ 바스타드

과거SFC에서 출시되어 많은 인기를 얻었던 바스타드 이제는 PS에도 이식이 되었습니다. 준엽군이 보내온 테이프에는 애니메이션으로 캐릭터들의 멋진 모습을 볼 수 있습니다. 그런데 화질이 영~~. 1등 축하합니다.

이달의 2위는?

2위/벨트로거9

건그리폰과 비슷한 유형의 3D 슈팅 게임으로 중간중간 자신이 원하는 아이템을 사용할 수 있다는 것이 장점이다. 그리고 적이 전멸했을시 비주얼이 기다리고 있다. 그렇다고 길지는 않고 적이 당하는 모습이 나타날 뿐이다. 그외 비주얼 다수.

이달의 3위는?

3위/아크 더 래드 Ⅱ

불후의 졸작이였던 아크 더 래드에 힘입어 다시 태어난 Ⅱ! 전편에 비해 장대해진 스토리와 웅장함은 플레이어의 손을 놔주지 않는다. I탄에 불만이 많았던 분들이 플레이한다면 100%만족!

이달의 4위는?

4위/하루카제 전대 V 포스

애니메이션같은 느낌을 주는 V포스! 비주얼을 따로 시청할 수 있어 즐겁다. 미소녀들의 모습을 많이 볼 수 있다는 것이 장점이라면 장점.

이달의 5위는?

5위/노엘

PS에서 출시된 신장르의 게임인 노엘. 3명의 소녀에게 접근(?)하여 플레이어의 온갖 기술(?)을 사용하여 소녀들을 유혹하는 게임이다. 그러나, 게임의 난이도 문제상으로 그리 많은 유저들의 손아귀에는 가지 못한점이 아쉬움에 남는다.

이달의 6위는?

6위/뿌요뿌요 2

PS용 뿌요뿌요2. 누나가 적극적으로 추천했다는 뿌요뿌요. 뿌요대결을 펼치는 장면까지 있었습니다. 그리고 적들과의 대전직전의 신은 정말 재미있었습니다. 또 하나, 이 작품은 코믹상에서 밀려나게 된것을 안타깝게 생각하는 바입니다.

이달의 7위는?

7위 /여신이문록 페르소나

여신전생 시리즈로서 가장 늦게 출시된 작품. 맵 이동상의 성격이 특이하며 페르소나 소환이라는 것 자체가 신선함을 준다.

■이달의 코믹상■

12월호부터는 게임속의 재미있는 장면들을 보내주시면 챔프 코믹상에 등록이 되며 챔프점수 1000점을 드립니다. 그리고 보내실 때「나는 코믹상에 응모했다~!」라고 표기해 주십시요. 여러분의 많은 참여 바랍니다.
〈단, 당첨자 명수는 변경될 수도 있음을 알려드립니다〉

타이틀:모터룬 그랑프리2

이달의 코믹상은 뿌요뿌요2를 보내주신 두 분을 제치고 당당히 코믹상에 등록되었습니다. 은근히 웃겨주는 여러 캐릭터들을 보면서 레이싱을 즐긴다는 것이 왠지 흥분되지 않나요.

운명의 장난이 명장면을....?!

'이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지 않게만 보내주세요. 상품도 고정되어 있지 않고 원하는 기종의 소프트를 받으실 수가 있습니다. 이번달에는 이준엽군이 영예의 1위를 차지하여 SS소프트웨어를 받게 됐습니다. 5위와 코믹상까지는 챔프점수 1,000점을 드리며 나머지 분들에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

보내실곳
우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층
월간 게임챔프「이달의 명장면

버그를 잡아라!

해피 뉴이얼! 떡국은 맛있게들 드셨습니까? 이제 한살을 더 먹었으니 더욱 의젓한 버그 헌터님들이 되시길 바랍니다. 뭐라구요! 빅보스나 정신 좀 차리라고요? 1월호에 왕버그들이 너무 많아 화가 단단히 나신 모양이시군요. 정말 죄송합니다. 이제 버그를 만드는 챔프 대원을 혹독히 다스려 다시는 불미스런 버그를 만들지 않겠습니다. 파워맨을 찾다 눈에 무리가 온 독자분들께는 진심으로 사과의 말씀을 드립니다.

버그잡이 1호 (1200점)

빅보스님! 안녕하세요. 지난호를 사보니 부록 중에 버철 파이터 3 공략본이 들어 있더라구요. 그러나 저는 오래 전부터 오락실에 손을 떼고 있었기 때문에(무슨 사연이!?) 공략본을 볼 필요가 없었습니다(PS도 SS도 없음). 그래서 오락실에 많이 드나드는 친구에게 "야! 너 버철 파이터3 공략본 살래? 하고 말을 걸어보았습니다. 그러니까 그 친구가 마음이 있는듯이 "얼마에?" 라고 물었습니다. 깎고 깎고 하다보니 600원. 친구는 내일 살 여부를 알려준다고 했습니다. 그런데 다음날 사지 않는다고 하였습니다. 값은 더 깎기도 싫고, 그저 제작하는데 많은 노력이 들어갔다고 설득했지만 거부했습니다. 아쉬어 죽갔네!

빅보스 답신

아하! 괘씸한 지고. 챔프 부록으로 장사를 하다니! 무슨 연유로 오락실을 끊었는지 모르겠지만, 나중에 새턴을 사게 될 때를 생각하십시오. 그 때는 아마 600원이 아니라 6,000원에도 구하기 힘들지 모릅니다요. 그건 그렇고 그저 제작하는데 많은 노력이 들어간 것을 알아주시니 정말 고맙습니다.

버그잡이 2호 (1200점)

안녕하세요! 빅보스님.

저는 PS 유저입니다. 사실 챔프는 많이 보고 있으면서 독자 코너에 참가하기는 이번이 처음입니다. 제가 갑자기 이 코너에 참가하게 된 동기는 상품이 탐이 나는 것도 있지만 사실은 신세기 에반게리온 때문입니다. 기억나시는지 모르겠는데 제가 챔프에 두번 전화를 건 적이 있습니다만 두번 다 잘 모르신다고 하시더라구요. 그러나 희망을 버리지 않고 이 글을 쓰는 바입니다.

제가 궁금한 것은 신세기 에반게리온(챔프 5월호 P186, 챔프 12월호 153P에 있는 것) 애니메이션 내용, 그림, 음악 등 아무 것도 수정하지 않은 채 딱 한가지! 한글어판인 신세기 에반게리온을 파는 곳이 어딘지 가르쳐 주십시오. 설마 요즘 TV에서 광고하는 것을 가르쳐 주지는 않겠죠? 만약 실어 주시 않는다면 챔프 본사에 찾아가서 끈질기게 물어 보겠다는 것을 조국의 명예를 걸고 맹세하겠습니다. 제 말이 긴 것을 고려해 2,000원을 편집비로 써 주세요! 아직 처음이라 버그 잡는 솜씨가 시원치 않거든요.

빅보스 답신

현재 국내에 보급된 에반게리온은 원화에서 조금 삭제되어 한글화된 것입니다. 하지만 박종호 헌터님께서 원하시는 건 일본 현지에서밖에 구할 수 없습니다. 챔프에 소개된 것도 애니메이션 전문 필자분께서 일본에서 구입하신 것입니다. 하지만 한가지 방법은 있습니다. 지난번에 이달의 명작면 코너에 오리지널 에반겔리온을 30분 정도 카피해서 보내오신 분이 있었습니다. 그 독자님의 비디오를 카피하시거나 빌리시는 방법이 있기는 하지만...

에반겔리온 오리지널 비디오를 소장하고 계신 분은 제발 박종호 독자분께 연락좀 주십시오. 제가 괴롭습니다.

버그잡이 3호 (900점)

안녕하세요! 빅보스님.

제 친구 이야기 좀 해드리겠습니다. 그 친구네 가족을 동네 사람들은 경품왕 가족이라 부른답니다. 이 친구네는 일간지, 주간지, 월간지, 방송국 할것없이 독자, 시청자, 청취가가 참여하는 코너에는 한군데도 빠짐없이 엽서나 편지를 보낸답니다. 그 덕분에 그 친구네 집에는 경품으로 집안을 꾸며 놓았습니다. 그 친구 어머니께서는 방송국 퀴즈 프로에 나가 TV, 오디오, 냉장고, 전자렌지, 침대 등을 탔고, 그 친구 아버지도 방송국에서 승용차를 탔고 그 친구도 만화, 게임 잡지에서 게임기를 탔습니다. 전부 말하진 못했지만 경품이 수도 없이 그 친구네 집안 구석구석을 장식하고 있습니다. 어때요! 경품왕 가족이라 불릴만 하죠? 저도 언젠가 경품왕이라는 자리에 설 것을 꿈꾸며 열심히 편지, 엽서를 보낼까 합니다.

새해 복 아주 많이 받으세요!

빅보스 답신

지난번 TV에서 경품으로 모든 살림살이를 장만하신 시청자를 본 적이 있었습니다. 삐삐와 자전거는 너무 많아 이웃집에 나눠줄 정도고 집안에는 물론 창고에까지 경품으로 가득찬 것을 보았지요. 집 주소 도장까지 파놓고 아주 전문적인 방법으로 모든 상품 코너에 응모하고 있었습니다. 최재완군도 경품왕이 못되란 법이 없질 않습니까. 하루에 3끼를 먹듯 꼬박꼬박 하루에 100통씩 응모를 해 보십시오. 하지만 성공하든 용돈을 홀랑 날리든 빅보스는 책임 못지지요!

버그잡이 4호 (800점)

안녕하세요? 지난호에도 응모했으나 실리지 못한 데에 분노를 느끼고 다시 재도전 할랍니다.

2일간 학교에서 공부시간에 열심히 버그를 잡고 챔프도 정독하니 교과서 같은 기분이 드네요! 물론 집에서도 열심히 잡았죠. 잡은 건 몇마리 안되지만 혼과 나의 모든 기를 모아 잡은

버그들이라 무조건하고 보냅니다. 저번호엔 사연이 없어서 실어주지 않으신 것 같은데, 글주변이 없어서 그러려니 하시고 실어 주시기 바랍니다. 말로 표현이 안되는 부분은 복사해서 보냅니다. 지금부터 제가 잡은 버그들은 공개합니다.

PS연구실 끝글자가 한자씩 빠짐.

N64연구실이 앞글자가 한자씩 빠짐.

아트갤러리 에 똑같은 그림이... 이성욱 독자의 그림이 증발!!! 정대성 독자의 그림은 어데로...

빅보스 답신

정말 김동오 헌터님의 지극정성에 감동했습니다. 정말 잡은 건 몇마리 안되지만 복사까지 해가면서 정성을 쏟아주셨는데 도저히 외면할 수가 없군요. 하지만 그렇게 공부시간에는 보지 말라고 당부를 드렸건만 어떻게 뻔뻔스럽게 교과서라느니 정독을 했다고 너스레를 떨 수 있습니까? 아마 복사집에서 게임책을 복사하는 사람은 김동오 헌터님이 처음이 아닐까 생각되는 군요! 허허, 정말 갈등이 됩니다. 점수를 줘야하나 말아야하나!

책에 있는대로 'W'를 힘껏 쳤습니다. 근데 이게 웬 괴상한 일일까요? "이 ID로는 쓰기를 할 수 없습니다." 라고 화면에 뜨는 것이 아니겠습니까? 이럴리가! 몇번 시도하다 결국 포기하고 게임퀴즈로 갔습니다. 그리고 의외로 쉬운 난이도에 감탄도 했습니다.

근데 이게 왠일! 시작부터 좋지 않은 노선 때문에 12번으로 넘어가는 찰나에 꽥액~ 끊겨버렸습니다. 전 용기를 갖고 다시 접속 52번 '게임퀴즈 SS 타기'로 직행했습니다. 그런데 이번에는 "이 ID로는 퀴즈는 풀 수 있으나 등록은 할 수 없습니다." 그 순간 PS와 SS의 꿈이 한순간에 무너져 내렸습니다. 분명히 챔프에서는 손님용 ID로 쓰기와 등록이 가능한 것처럼 실어놓고 실제로는 가입을 해야만 등록이 가능했던 것입니다. 그래서 전 1분에 50원을 전화 고지서에 추가시킨 것 뿐 아무 보람도 없었습니다. 챔프에 만약 'HITEL 정식 ID 사용자만 가능'이라고 써있거나 우편으로도 접수가 가능했다면 좋겠지만 둘다 되지 않았습니다. 저는 이점이 안타까울 뿐입니다. 그럼 안녕히 계시고 감기 조심하세요!

빅보스 답신

무식하면 용감하다더니 자세히 알지도 못하고 흥분하면 안됩니다! 하이텔과 인포샵은 엄연히 다르다는 사실을 아셔야죠. 하이텔은 매달 ID하나당 9900원의 정액 사용료를 지불해야 하지만 하이텔 인포샵은 ID를 만들 때 전혀 요금이 들지 않습니다. 인포샵 게임챔프에 들어가는 방법은 먼저 이야기나 기타의 통신 프로그램을 이용해서 01410에 접속한 후 01410의 초기화면이 등장할 때 약부호 'NICE'를 입력하면 됩니다. 그리고 잠시 후, 게임챔프 NICE 정보에서 34번을 입력하거나 'GO CHAMP'라고 통신상에 입력하면 게임챔프 정보 내로 쏘옥 들어오게 되는 것입니다.

그러나 한가지 주의할 점은 그냥 정보만 보려면 ID를 안 만들어도 되지만 게임퀴즈를 풀어서 새턴을 타고 싶은 사람은 ID를 따로 만들어야 합니다. 인포샵 게임챔프의 ID를 갖고 있지 않은 사람은 0번 이용안내에서 무료로 ID를 하나 만들어 두면 게임퀴즈도 풀고 상품도 탈 수 있지만 너무 오래 사용해 엄마한테 전화비 많이 나왔다고 두들겨 맞을 수 있으니 통신 이용은 간단하게 합시다!

버그잡이 5호 800점

빅보스님 안녕하세요? 저는 챔프 애독자 최석하라고 하는데요. 파워맨을 찾으려다 수많은 버그가 보이기에 시험전날인 오늘 이렇게 보냅니다. 저는 지지리도 운이 안따라주는지 이상하게도 응모했다면 꽝입니다.

PS. 도대체 파워 맨은 어딨나고요?

파워 맨에 목숨 거신 독자분들

P. 151의 게임학 특강에서 과학시간에 도서락 까먹는 캐릭터와 금단의 비법 160P 첫번째 사진에서 아래 부분에 있는 정체불명의 캐릭터를 파워맨이라고 보내주신 분들

방요한/경기도 안양시 안양 4동 708-162 11통 3반

김현국/경기도 군포시 산본동 퇴계2 A 365동 702호

문정식/서울시 은평구 불광 1동 8-186

빅보스 답신

우선, 정말 죄송하단 말씀을 드리겠습니다. 지난 1월호에는 파워맨은 숨기는 것을 깜빡했습니다. 원고를 넘기면서 파워맨을 살짝 숨겼어야 했는데 그 막중한 임무를 그만... 이로인해 독자분들의 눈에 상당한 무리를 끼쳤을 것이라 생각됩니다.

있지도 않은 파워맨 때문에 얼마나 오랜시간을 고생하셨습니까? 하지만 불굴의 의지로 파워맨을 찾아서 보내주신 3분이 계셨습니다. 조금 불은 파워맨이긴 하지만 당당하게 정답이라고 확신하고 보내주신 듯 하니 그냥 외면할 수는 없고, 위로의 뜻에서 위의 3분께는 챔수점수 800점씩 드리겠습니다.

1월의 버그

본지
63 앞글자가 모두 빠짐
61 관람차 사진과 제트 코스터 사진이 같다
76 앞글자가 모두 빠짐
69 철처 → 철저
60 돔 상대로 → 돔 상태로
62 손실을 끼친 → 끼친
71 큰 개미핥기와 인면 나비의 그림이 같다
36 따라 → 듀랄
59 쉘세 → 쉘새
60 터미털 → 터미널
84 드레저 → 트레저
68 뜰에 보이는 → 띨에 보이는
91 확끈한 → 화끈한
46 값자기 → 갑자기
68 성민 → 상인
122 손와 랜디가 → 손과 랜디가
156 사이킥 포즈 → 사이킥 포스
172 6개월치 → 1년치

Magic 부록
6 생물를 → 생물을
31 socery → sorcery

차세대 연감
SS15 보마헌터 라임의 사진이 바뀜
SS27 파이널 로맨스 2의 사진이 바뀜
SS11 레인맨 → 레이맨
PS28 투신전2에 스파 사진이 나옴
PS6 건너스 헤븐 사진 대신 투신전 2사진이!
P19 울프팡 사진이 바뀜

게임파워
19 nd → and
22 리얼타입 → 리얼타임
27 대공포를 밑에 한줄이 잘림
28 뮤기면에서 → 무기면에서

버그잡이 6호 800점

안녕하세요!

지난 12월 1일 꽤 추운 날씨였고, 서점들도 문을 연 곳이 얼마 안됐습니다. 전 이날이 챔프 나오는 날이어서 세 정거장을 내려가 챔프를 샀습니다. 당첨 소식에 대한 궁금증도 있긴 했지만 웬지 자꾸 보고만 싶어서였습니다. 챔프를 보고 제가 당첨된 것을 알았고 무지 기뻤습니다. 더욱 더 기뻤던 것은 차세대기 타기 코너가 많아졌다는 것입니다. 그 중 HITEL(01410)을 접속해 챔프로 들어가 '삼행시 짓기'와 '게임 퀴즈'가 있는 걸 보고 너무 기뻤습니다. 통신으로 응모할 수 있기 때문이죠 전 책에 있는대로 접속해서 nice(guest와 같은 존재인 ID)를 치고 우선 '삼행시 짓기' 코너로 갔습니다. 그 전날 장장 1시간 30분을 투자해 굉장히 놀라운 삼행시를 지어논 상태였습니다. 12월 초라 그런지 그리 많은 응모자가 없었습니다. 전 한편으로 당첨될 확률이 높아졌다고 좋아했습니다. 그리고

800점 행운의 버그헌터

ⓒ윤성훈/전주시 상봉서동 615-8

500점

팡팡 스튜디오

이번 크리스마스 땐, 챔프에서 이 핑오의 인기를 따를 자가 없다는 것을 실감할 수 있었어. 어쩜 그렇게 챔프독자들은 아트실력이 뛰어날까! 야! 답장을 언제 다 쓰지! 연하장으로 써야 하나? 누군 좋겠네! 답장 쓸 걱정 없어서...

수학 점수가 잘못됐다면 내가 말도 않하죠!

핑오님!

전 억울합니다! 왜냐구요? 제 점수 계산이 잘못되어 이름도 나와 있지 않았기 때문입니다. 분명 5월호 버그에서 500점을 받고, 8월호 버그에서 300점, 8월호 팡팡에서 300점, 9월호 버그에서 300점, 그리고 11월호에서 PS 이벤트에서 준장원으로 FFVII체험판을 획득했는데, 맨 밑을 보니 '당첨되신 모든 분께는 챔프점수 2,000점을 드린다'라고 써 있었습니다. 그런데 거기서 500점을 몰수당하고요.

계산을 하면.

500+300+300+300+2,000-500=2,900점입니다. 그런데 당첨자 발표에는 제 이름도 올라와 있지 않다니! 어떻게 된거죠? 친구들한테 자랑많이 했는데... 내 점수 돌리도~~

핑오의 탄식

정말 무지무지하게 억울하겠네! 그런데 PS 담당자가 그러는데 체험판을 받는 사람은 당연히 챔프점수 2,000점에는 해당이 안되는 거라는데...

그렇다면 도형이의 점수는 900점. 그러니까 당연히 책에 안실렸을거야! 챔프점수 300점 해당자까지 모두 실었다가는 지면이 너무 많이 들어서 말이야! 이제 96년도에는 미련을 깨끗이 버리고 새로운 마음으로 다시 시작하자구! 이번 97년에는 챔프점수를 몰수당하는 일이 없도록. 도대체 무슨 주책맞은 짓을 했길래 마이너스를 받았을까?

피가 남아돌면 헌혈을 하심이...

티오 핑오

흑흑흑... 정말 허무하고 실망이 커요.

첫날부터 이렇게 대성통곡하는 이유는 바로 챔프점수 당첨자 발표 때문입니다. 저의 지레 짐작인지는 모르겠지만 안되는 그림 실력을 동원하고 가방까지 잃어버려가며 겨우 3,000점까지 모았는데 이름이 실리지 않아 무척 실망이예요. 그외 점수가 되는 사람 모두 주는 것인지, 이름이 실린 애들만 주는 것인지 잘 모르겠습니다. 그래서 지금 막 전화도 걸어 봤는데 받질 않아서 말이예요. 지금은 바로 11월 30일 9시 20분. 조만간 다시 한번 걸겠습니다. 만약 당첨이 되었으면 선물은 10일 이후로 찾아가야 될 것 같아요. 지금 아직 연합고사를 치르지 않아서 말입니다. 스티커나 팬시 책받침이라도 좋으니 제발...

시험 공부 관계상 이만 줄입니다.

PS. 정성이 부족했다면 다음에는 혈서로 보내겠습니다.

핑오의 탄식

챔프점수로 인해 발생한 두번째 피해자의 하소연이로군. 하지만 그렇게 슬퍼할 일은 아니야! 전화로 똑똑히 자신의 챔프점수에 대한 내력을 말하면 정정을 해 줄테니까. 그리고 재우 점수는 핑오가 특별히 빨간 매직으로 큼지막하게 벽에 붙여 놨으니 시험이나 잘보고 서둘러 찾으러 오라고... 아마 챔프 2월호를 볼 때쯤이면 벌써 챔프에 들렀다 갔을지도 모르겠군. 만약 아직도 챔프점수나 상품을 받지 못해 울화병을 앓고 있는 어린양들이 있다면 언제든지 챔프로 전화해서 박쥐연이나 지지리를 찾아 자신의 권리를 당당히 주장하면 해당되는 상품을 보내줄께! 정성은 이 정도면 됐어! 핑오는 비위가 약해서 피비린내 맡으면 밥을 못먹으니까!

다시오면 그 땐 VIP로 모시겠습니다!

저는 게임챔프에게 부탁하고 싶은 게 있어서 편지를 씁니다. 지난달 뒤죽박죽 게임퀴즈에서 4등을 해 PS CD를 받게 되었습니다. 그래서 저는 친구와 같이 갔습니다. 저는 게임기가 없어서 CD 2장을 팔려고 했습니다. 지하철 역에 도착해서 들뜬 마음으로 게임챔프로 갔습니다. 게임챔프 문을 열고 들어가니 컴퓨터 게임만 하고 제가 온 것도 모르시더군요. 그래서 제가 헛기침을 했죠. 그제서야 한 분이 무슨 일이냐고 물으시더군요. 저는 아까 전화했던 사람이라고 했습니다. 그랬더니 어떤 여자분이 CD를 갖고 오시더군요. 저는 기쁜 마음으로 CD를 받으려고 했습니다. 그런데 이게 어찌된 일입니까? 구닥다리 CD에다가 케이스는 금이 가 있고... 이 허망함. 하는 수 없이 『4차 로보트 대전』과 『나이트 워리어즈』를 골랐습니다. 하지만 그 여자분이 "아! 2장이 아니라 1장이예요. 기사가 잘못 나간 거예요."

흑흑흑. 그래서 전 이날 차비만 날리고 그 CD는 책상 구석에 있어요. 제가 게임챔프에게 말하고 싶은 건 뭐랄까! 한 마디로 신경 좀 써달라는 거죠. 제가 들어갔을 때도 관심도 없고 상품에도 전혀 준비를 하지 않은 것 같아서 좀 서운했습니다. 다음부터 그러지 마시길...

신

핑오의 탄식

호경이의 기분이 어땠을지 충분히 이해할 수 있어! 설레이는 마음으로 사무실에 갔는데 반기는 사람 하나 없이, 게다가 상품까지 실망을 때리다니!

아마 호경이처럼 상품에 대해 실망한 사람이 적지 않을거란 생각이 들어. 모두에게 최신 소프트를 주고 싶지만 우리도 업체에서 협찬받는 처지라 골라서 받을 수도 없고, 당첨자들에게는 미안하지만 조금 맘에 안드는 선물이 돌아가도 조금씩만 이해해줬으면 좋겠어. 토요일날도 일찍 못가고 모두 둘러앉아 브로마이드 1,000장을 포장하다 손가락이 모두 빨개질 정도로 고생

을 했으니까... 하지만 브로마이드를 받고 "이거 왜 이렇게 구겨진 거야!"라고 실망하는 사람도 있을거고, 겨우 이런 뱃지 하나 받을려고 그렇게 기다렸다니 등등 적잖은 독자들이 불만을 갖을 지 모르지만 게임기를 타는 사람이 있으면 작은 상품에 만족할 수밖에 없는 게 세상 이치니까! 그리고 대체 누가 손님이 찾아왔는데 게임만 하고 푸대접을 했다는 거야! 그런 몰지각한 사람은 당장 사장님께 고해서 시말서를 쓰게 해야 된다구!

끝없이 알고 싶은 게 매직의 세계인가요?

안녕하십니까? 띵오님.

전대식이라고 합니다. 처음에 매직 설명회에 가서 카드를 구입했을 때, "뭐야? 이거 순 영어잖아!" 그 때 저의 영어 실력은 36점.(에구 *팔려)

그 이유로 한달동안 카드를 팽개쳐 두다가, "저거 돈이 아까워서라도 해봐야겠어!" 라고 마음 먹고 카드 해석에 힘을 기울였습니다. 결국 제가 가진 카드를 모두 해석 하는 데에 성공했는데, 게임챔프 12월호 부록에 카드 해석이... (끄억!)

그리고 그 충격도 조금 가신 요즘, 저는 '매직' 소리만 나도 귀가 번쩍 뜨였습니다. 하루는 식구들이 모두 모여 TV를 보는데 TV에서 매직 어쩌고 저쩌고 하는 소리가 들리는 것이 아니겠어요? 그래서 저는 "뭐 매직?" 하면서 TV를 보니까 식구들이 저를 이상한 눈으로 쳐다보는 거예요. 알고보니 그거 선전이더군요. 여자들 그거 있잖아요 (에구~ 남사스러워라~)

식구들을 향해 저는 "저 그게... 그게 아니고 말야..." 하며 해명을 하려는데 이모가 "괜찮아 네 나이 땐 그런 거에 관심이 가겠지!"

"어? 그게 아닌데..." 다시 해명을 하려는데 이모가 화제를 바꿔 결국 해명할 기회는...

띵오님! 점잖은 이 몸에게 이런 망신살은 정말 지울 수 없는 상처로 남을 것입니다.

띵오의 탄식

챔프열성 독자 전대식. 난 그대를 보고야 말았지. 지난달 8일 챔프 배 매직 토너먼트전에 참가한 그대를. 에이! 챔프독자의 명예를 더럽히다니! 그정도 실력으로 매직에 빠져있다고 하다니! 하지만 한번더 기회를 주지. 다음 토너먼트전에서 4등 안에 들면 띵오가 특별 보너스 선물을 줄테니 분발하라고... 히히 아마 10년이 흘러도 그런 이변은 일어나지 않을 걸!

이런걸 동병상련이라고 하나요?

띵오님! 참 세상에 이렇게 난감한 일이 있을까요? 글쎄 제가 돈을 모아 슈퍼컴보이를 사려고 신문을 돌리기 시작했어요. 그날따라 굉장히 추웠죠. 차가운 귀를 감싸고 허기진 배를 채우려고 패밀리 마트에서 라면을 먹고 있는데 어느 아저씨가...

아저씨: 너 어디서 사냐?

나: 이 동네서 사는데요.

아저씨 : 집이 가까우냐?

나 : 조금 가까운데요.

아저씨 : 허허! 가출하면 안된다.

나 : ??

아저씨 : 가출하면 아저씨처럼 돼!

나 : 저 가출한 것 아닌데요.

아저씨 : 그럼 뭐냐?

나 : 신문 돌리는 건데요.

순간 아저씨가 미안해 하시며 음료수를 사주셨지만 기분이 영! 더구나 추운 날씨에 차디찬 음료수까지! 그 덕분에 지금 엣취!

로딩이 너무 빨라도 걱정!?

안녕하세요. 띵오님! 저는 PS, N64, SFC, GB 모두 보유하고 있는 유저입니다.

최근에 SS를 구입하게 되었는데 SS용 K.O.F는 너무 어렵더군요. 그래서 전 이것을 노컨티뉴로 엔딩 보는 것이 소원이랍니다. 그런데 어느날 그 기회가 오게 되었죠. 루갈의 에너지가 한두대만 맞아도 죽을 수 있는 상태에서 세명째로 넘어갔습니다. 물론 루갈 전까지는 컨티뉴를 한번도 안했죠. 이 때 고모가 내 기분을 맞춰 주려는지 빈대떡을 가지고 제 방으로 들어오시더군요. 그래서 전 얼른 빈대떡 하나를 손으로 집어 먹었죠. 새턴판 K.O.F가 워낙 로딩이 빠른지라 얼른 스틱을 잡으려 하는데, 고모왈 "기름 묻은 손으로 만지지 마라!" 결국 꿈은 와르르 무너졌습니다.

사나이라면 이정도 스케일은 되어야...

내용이 후졌나! 글씨가 틀렸나 주소가 틀렸나. 그런 생각을 하고 있을 때 전 신의 계시를 들었습니다. "그래 맞아! 편지수가 모자란 거야! 기껏해야 이제까진 1~2장밖엔 보내지 않았으니까 뽑히지 못했다는 결론에 도달하였습니다. 이때 저의 뇌는 아인슈타인 따귀를 때리고 발로 밟고 있었습니다. "역시 챔프가 날 배반할 리가 없어!"하면서 다시 한번 허를 힘차게 깨물고 컴퓨터의 도움을 받아 30장의 편지(좀 적나아...)를 보내기로 하였습니다. 빵빵님! 아니 팡팡 도사님~~ 제발 저 좀 뽑아주세요.

띵오의 탄식

내 생전에 이렇게 통큰 아이는 처음이야! 똑같은 내용을 30통씩이나 보내다니! 나중에는 '웅'자만 봐도 골이 띵띵해질 정도였어. 더 웃긴 건 무식한 사람은 용감하다고, 어떻게 편지봉투에 받는 사람 주소를 위에다 보내는 사람 주소를 아래에다 쓸 수 있는 거지. 운이 정말 좋았지. 편지가 챔프에 오지 않았으면 다음에는 원한이 서린 100통의 편지!? 우악, 정말 생각만 해도 끔찍해!

챔프클럽

소닉 팬시 문구 등장

국내 최초 게임 캐릭터를 모델로 한 신상품이 판매된다. 국내 하늘소프트사는 인기 게임 캐릭터 소닉을 소재로 한 팬시 상품을 이달부터 선보이고 곧 시판할 예정이다. 한편 용산 전자 상가 내 전문 판매점을 두어 본격 판매망을 구축할 것이며 자사 및 대리점도 모집 중이다. 팬시상품은 연필에서부터 가방, 티셔츠에 이르기까지 다양하며 자세한 문의 사항은하늘 소프트: (02) 705-1171

SN 모자
남색, 검정 두가지 색상.

SN 티셔츠

SN 마스코트 볼펜

패스 케이스/ID 카드 케이스
에너멜에 실크프린트. 코인 케이스로도 사용가능.

SN 연필 세트

SN 열쇠고리

코인 케이스
에너멜에 실크프린트.
97x115m/m

SN 샤프펜슬

SN 리스트 워치 /Wrist Watch

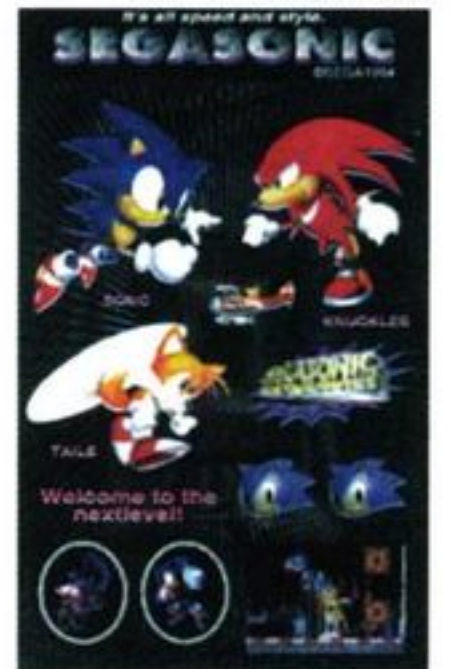
플로피 인덱스
플로피 인덱스 실 2카트와 미니 실 4카트가 있는 시트가 3장. 떼었다 붙일 수 있는 타입.

SN 미니 색

SN 스티커
표면이 메탈리크로 빛나는 소재.

SN 노트북
20장, 252x174m/m

코인 케이스
접어서 사용하는 지갑. 디자인이 깔끔

SN 펜 케이스

어린이 훈민정음

워드프로세서 기능과 그래픽, 학습, 오락기능 등 모든 S/W 기능이 통합되었으며 컴퓨터공책과 일기쓰기, 친구주소록 같은 기능과 국어사전, 영어사전, 인물사전 등 학습기능이 있다.
문의처: 삼성전자 (02) 727-7848 가 격: 44,000원

DUCKCITY

재미있고 쉬워 아이들이 할 수 있는 컴퓨터 게임으로 자동차 경주, 농구 게임, 실험실, 농장, 미장원 놀이 등 게임을 통해 역할에 대한 학습과 창의력 향상을 도모한다.
문의처: BMG INTERACTIVE (02) 561-4301
가 격: 38,500원

서적

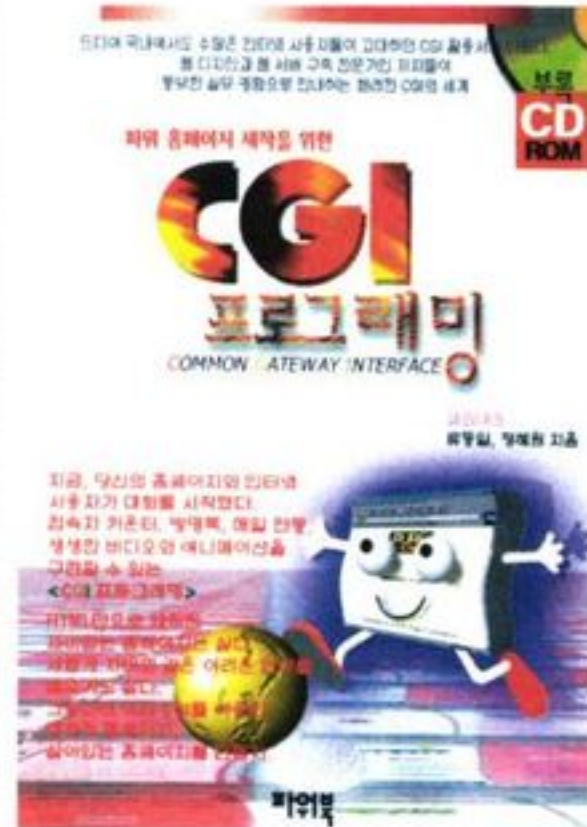
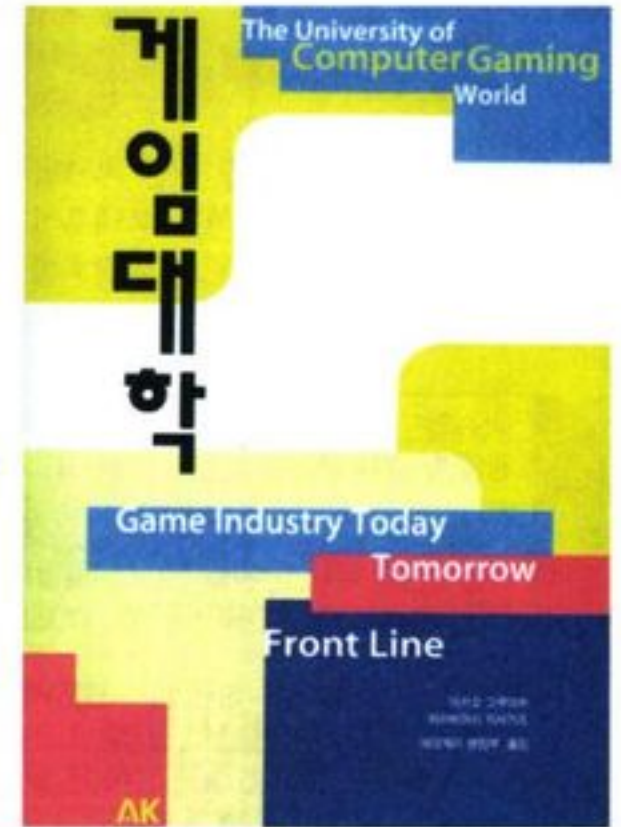
게임대학

일본의 게임 분석가와 대학 조교수가 공저한 「게임대학」은 최근 관심이 높아지고 있는 게임사업에 대해 자세히 설명하고 있어 일본에서 화제작이었다. 비디오게임의 발생에서 게임 디자인과 유통 등 비디오게임 비즈니스와 관련된 내용 총 망라.
출판사: AK 인터내셔널
가 격: 9,000원

TEO -또 하나의 지구- Version 1.0

TEO는 지구와 유사한 혹성으로 컴퓨터를 사용하여 접촉을 즐기는 것이다. TEO 안테나를 접속하고 CD-ROM을 세트하면 TEO에 사는 자신의 의사와 감정을 가지고 있는 야생 생물 핀핀과 얘기도 나눌 수 있고 곡예비행 등을 볼 수 있다.
문의처: 한국 후지쯔 (02) 739-3294

사운드 블라스터 AWE 64 IE

웨이브 테이블 방식과 피지컬 모델링 방식의 64보이스 미디 사운드 카드로 현실감 있고 표현력이 강한 컴퓨터 음악을 즐길 수 있다. 또한 E-mu 3차원 공간 이동 사운드와 풀 듀플렉스 기능을 이용해 인터넷 사운드 표준 제시. 문의처: 제이씨현시스템 080-312-4900

파워 홈페이지 제작을 위한 CGI 프로그래밍

국내에서 직접 CGI를 연구하고 교육하던 필자들이 그 과정에서 얻은 경험과 노하우를 바탕으로 국내 실정에 알맞는 부분을 선정하여 국내 인터넷 사용자, 국내 통신망 사업(ISP)에 적합한 방법만을 골라서 서술.
출판사: 도서출판 파워북
가 격: 11,000원
(CD-ROM포함)

월디와 위니

월디와 위니가 게임을 하면서 한글, 숫자 등을 배우고 논리적 사고 등을 길러주는 유아(4세-9세)용 교육 타이틀. 화면이 보기 좋고 뛰어난 그래픽으로 구성되어 있으며 소품으로 스케치북과 크레파스가 들어있는 철가방이 주어진다.
문의처: 계몽사 531-5609
가 격: 33,000원

가볼만한 곳

뮤지컬/ 보물섬

1월 9일부터 20일까지 국립극장대극장에서 가족 뮤지컬 「보물섬」이 공연된다. 개그맨 이창훈, 탤런트 이의정과 이연경이 출연하는 「보물섬」은 「피터팬」 「사운드 오브 뮤직」에 이어 완성도 높은 뮤지컬로 인정받고 있다.
문의처: 극단신시 (02) 577-1987

10

10

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 4주년호부터 6개월치를 모아 보내주시면 누구나 챔프점수 1000점을 드립니다.

챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자여러분들을 위한 코너입니다. 사거나 팔고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주시거나 FAX 혹은 PC통신으로 메일을 보내주세요. 그리고 보내실 때에 기종, 내용, 이름 ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입해서 보내지 않으면 게재해 드리지 못합니다.
거래하실 때는 모든 내용을 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

게임챔프 MARIO KART '97.2
마리오 64

게임챔프 MARIO KART '97.2
마리오 64

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 4주년(96년 12월호)부터 1년치를 모으시면 전원 챔프점수 1,000점을 드립니다.

겜훈장

드디어 방학 시즌이 돌아왔습니다. 이제 마음놓고 게임을 즐길 때가 왔군요. 핫핫핫! 엥? 아니라고요? 공부도 틈틈히 해야된다고요? 아니?!?! 요즘 독자들은 옛날의 겜훈장을 보는 듯하다니깐. 공부도 열심히~ 게임도 열심히~ 하하! 춥다고 집에서만 있지말고 나가서 운동도 하세요!!

겜훈장님 안녕하세요 'J리그 위닝일레븐97'의 비기 좀 알려주세요. 즐거운 X-MAS를 보내시길 바랍니다.

팩스맨

위닝 11의 특별한비기는 없습니다. 하지만 여러가지 기술들의 사용법들을 가르쳐드리겠습니다. 2:1패스-L2(R2)를 누른 상태로 동료에게 패스한 다음 패스버튼을 한번 더 누른다. 페인트 모션-드리블 할 때 드리블하는 방향으로 방향키를 2번 눌러준다. 골을 쉽게 넣는법-숏패스 버튼을 2번 누르면 공을 앞으로 차 주는데 공격수가 앞으로 뛰어나갈 것이다. 이때 숏버튼을 누르면 된다. 센터링을 정확하게-센터링을 한 다음 숏패스 버튼을 누르고 있는다.

안녕하세요. 겜훈장님. 저는 '슈퍼마리오64'를 즐기고 있는 유저입니다. 다름이 아니라 마리오가 모자를 쓰면 은색 듀랄과 같이 투명인간이 된다고 들었습니다. 어떻게 하면 그렇게 되는지 가르쳐주세요. 그리고 슈퍼마리오RPG2의 발매일과 가격을 좀 알려주세요

마리오는 원래부터 모자를 쓰고 있습니다. 모자를 쓰는 것이 아니고 특정 아이템을 얻으면 듀랄같은 금속인간으로 변하며 일정시간동안 무적이 되는 것입니다. 금속인간으로 변하면 움직임이 약간 둔해지지만 무적이므로 적들에 개의치 않고 재빨리 움직일 수 있습니다. 슈퍼마리오RPG2의 발매일과 가격은 미정입니다.

안녕하세요? 겜훈장님! 저는 중3의 PS유저입니다. 'KOF'95'에서 오메가루갈을 고르고 세이브를 했습니다. 그런데 세이브한 것을 로드해도 오메가루갈은 나타나지 않았습니다. 제가 잘못한 것인지 잘 되지 않습니다. 루갈을 고르는 방법을 아주 자세하게 차례차례로 가르쳐주세요. 그리고 아케이드용 '버철파이터2'에서 듀랄을 고르는 방법은 없나요?

매일 살빠지는 겜훈장 1000점

PS용 KOF-95는 SS용과는 달리 보스를 고르는 커맨드가 있습니다. 보스를 고르실 때마다 그 커맨드를 캐릭터 선택화면에서 정확히 입력하면 됩니다. 커맨드는 START버튼을 누른 상태에서 상+동그라미, 우+네모, 좌+엑스, 하+세모를 차례로 입력하면 됩니다. 그리고 아케이드용 버파2는 듀랄을 고를 수 없습니다. 버파2.1의 경우는 고를 수 있으나 우리나라에 보급된 것은 버파2이기 때문입니다.

안녕하세요? 자비로우신 겜훈장님. SS를 꿈꾸고 있는 MD유저입니다. 다름이 아니오라 SS에 궁금증이 생겨서 글을 올립니다. SS에서 사용되는 확장RAM팩에도 파워 메모리를 사용하듯 세이브를 할 수 있습니까? 그리고 SS는 본체에도 세이브를 할 수가 있다던데 어떻게 하는거지요? 방법을 알고싶습니다. 아. 그리고 게임을 즐길 때 로딩을 확! 없애버릴 수는 없을까요? 답변 기다리겠습니다. 그럼 이만..

SS용 확장램팩은 말 그대로 확장램팩입니다. 본체의 램 용량을 늘려주는 역할을 하지요. 그러므로 램팩에는 파워 메모리처럼 세이브하는 것은 불가능합니다. 물론 램팩을 삽입하는 곳과 파워 메모리를 삽입하는 곳이 같긴 하지만 기능은 전혀 다릅니다.

SS는 PS와는 달리 본체에도 세이브를 할 수가 있습니다. 본체에 세이브하는 방법은 액션게임의 경우는 게임을 진행한 데이터가 자동으로 본체에 세이브되고 RPG등의 경우는 세이브를 할 것이냐고 물어볼 때 본체에 세이브한다를 선택하면 됩니다. 그리고 CD게임은 당연히 로딩이 있습니다. CD의 내용을 본체의 램에 저장하는 시간이 로딩입니다. 그러므로 로

천하통일 겜훈장 900점

무서운 독자와 겜훈장 800점

최우진/강원도 춘천시 퇴계동 한주아파트 102동 702호

딩을 없앨수는 없지요. 로딩이 없다고 느껴질 정도로 로딩이 빠른 게임들을 알려드리겠습니다. 버철 파이터2, KOF'95등의 게임은 로딩이 엄청나게 빨라서 거의 느끼지 못할겁니다.

안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 늦게나마 'FF6'을 구입, 올겨울 완벽 클리어를 목표로 하고 있는 열혈 고교생입니다. FF6에서는 최강의 검 라그나로크가 있는데 이것을 얻으려면 마법 알테마를 포기해야하는 뼈아픈 사실이 있습니다. 겜훈장님, 라그나로크와 알테마를 모두 얻을 수 있는 방법은 없나요? 제발 꼭 가르쳐주세요. 겜훈장님 파이팅!

정석 플레이를 한다면 라그나로크와 알테마는 동시에 얻을 수 없습니다. 하지만 보통사람들은 감히 못하는(?) 엄청난 플레이를 하면 두개를 동시에 얻을 수 있지요. 피에 젖은 갑옷이라는 아이템을 아시나요? 저주받은 방어구라서 사용되지 않는 아이템입니다. 하지만 이 아이템을 장비하고 엄청나게 많은 전투를 치루면 저주가 풀리게 됩니다. 저주가 풀리면서 보너스로 알테마를 익힐 수가 있지요. 그러므로 처음에 라그나로크와 알테마 중에서 라그나로크를 선택하시고 나중에 피에 젖은 갑옷을 얻으신 후에 알테마를 얻도록 하세요.

처음뵙겠습니다. 훈장님. 저는 SS유저인데 질문을 띄워봅니다. 앞으로 한글판으로 나올 게임들은 무엇입니까? 마지막 질문하나, 새턴에 무리를 주지않고 끄는 방법은 무엇인지 알려주세요.

한글판으로 발매될 게임은 SS용 '엘하자드'가 있습니다. 그밖에도 여러 게임들이 앞으로 한글화되어 발매될 예정입니다. 새턴에 무리를 주지않고 끄는 방법은 패드리셋을 이용하면 됩니다. 게임을 끝내고 싶을 때 새턴의 전원을 함부로 끄지않고 A+B+C+START를 동시에 두번 누르세요. 그러면 새턴의 초기화면이 나오고 왼쪽 위의 마크가 새턴마크로 변할 것입니다. 이 상태에서 새턴을 끄거나 CD를 교환하면 됩니다.

겜훈장님 안녕하세요? 저는 지욱이에요. 전 SS의 소유자로 '스파제로1'을 하고 있습니다. 거기서 베가,단,고우키를 고르는 방법을 모릅니다. 좀 알려주세요. 또 나이츠의 특별한 비법은 없나요? 있으면 알려주세요.

캐릭터 선택화면에서 L+R을 누르고 있는 상태에서 다음과 같은 커맨드를 입력합니다. 고우키:하,하,하,좌,좌,좌,X,Y 베가:좌,좌,하,하,좌,하,하,X,Y 단:Y,X,A,B,Y 주의할 점은 L+R을 끝까지 누르고 있어야 합니다. 나이츠는 ALL A로 클리어하면 엔딩의 내용이 달라집니다. 참고로 ALL A를 받으려면 스프링 밸리에서 135000점, 스플레시 가든에서 184000점, 미스틱 포레스트에서 135000점, 프로즌 벨에서 139500점, 소프트 뮤지엄에서 147000점, 스틱 캐넌에서 127500점, 트윈시즈에서 75000점 등을 받으면 됩니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 SS유저입니다. 저는 SS가 처음으로 구입한 게임기이기 때문에 게임에 대해 잘 모르는 초보입니다. 제가 물어볼 것은 한달전에 구입한 '알버트 오딧세이 외전' 게임입니다. 산지 몇일 후.. '스트리트 파이터 제로2'와 번갈아가면서 게임을 즐겼습니다. 그러던 어느날 멀티플레이 화면에 '알버트 오딧세이 외전'이 부적합한 CD게임이라 나오며 CD를 바꾸어도 게임이 안되더군요. 그래서 새턴에 저장되어 있는 데이터들을 모조리 지웠습니다. 그런데도 게임은 안되더군요. 제발 가르쳐주세요.

이호영/서울시 성북구 동선동5가 126

멋쟁이 겜훈장 700점

새턴의 CD 인식장치에 문제가 생긴 것 같군요. 스파제로2 때문에 그런 일이 발생한 것은 아닙니다. 삼성 게임기 사업부나 AS센터에 문의해보십시오. 전화번호는 259-2971입니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 요즘 날씨가 쌀쌀한데 혹시 감기는 안걸리셨는지요. 저는 GB유저입니다. 요즘 '성검전설'을 즐기고 있는데 저장이 잘 안됩니다. 세이브모드에서 현재의 상황을 등록하고나서 전원을 끄면 저장한 내용이 지워져 있던데 지워지지 않게 할 수는 없습니까? 그리고 참고로 제 GB는 신형GB입니다. 겜훈장님만을 믿고 있겠습니다. 안녕히 계십시오.

게임도중 세이브를 해도 저장이 안된다면 성검전설 팩에 이상이 있는것 같습니다. 팩의 경우는 팩안에 수은전지가 들어있어서 게임내용을 저장할 수 있는데 그 전지가 다 닳았을 수도 있습니다. 전지가 없을 경우는 당연히 저장이 안되지요. 성검전설같은 게임은 오래전에 발매된 게임이기 때문에 팩안의 전지 수명이 다 되었을 경우가 있습니다.

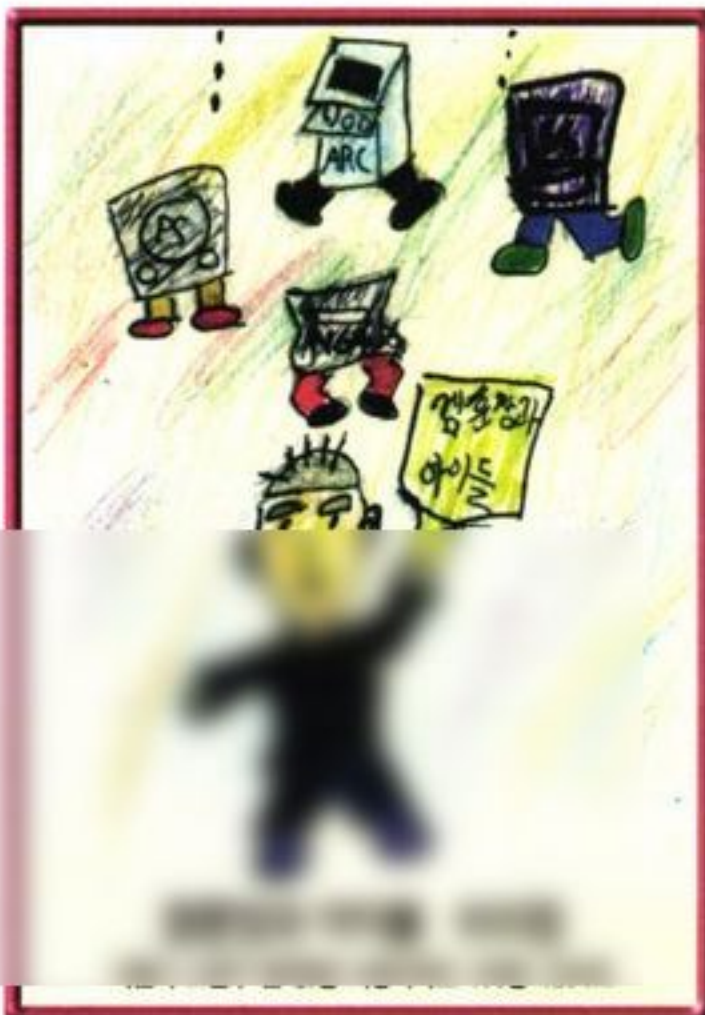
겜훈장님! 안녕하십니까? 저는 궁금한 것이 너무 많은 초보유저입니다. 아케이드용 'KOF'96'이 3대3 플레이가 아닌 1대1 플레이가 되었습니다. 원상태로 고치는 방법을 알려주세요. 그리고 클레스 체인지의 뜻을 좀 알려주세요.

아케이드용 KOF'96이 3대3 플레이에서 1대1 플레이로 변했다면 그것은 오락실 주인아저씨가 기판을 건드려서 게임 방식을 바꿔놓았기 때문입니다. 아케이드용 네오지오용 게임은 딥스위치라는 것이 있어서 게임 방식, 시간제한 등을 설정할 수 있습니다. 오락실 주인아저씨께 다시 3대3으로 고쳐달라고 말씀드리면 고쳐주실 것입니다. 그리고 클레스 체인지란 게임상에서 캐릭터의 직업을 바꾸는 것을 뜻하는 말입니다. 예를들어 드래곤퀘스트3에서 전사 직업을 가진 동료를

마법사 직업으로 바꾸면 클래스 체인지를 하는 것이지요.

안녕하세요? 겜훈장님.전 PS를 가지고 있는 유저입니다. 다름이 아니라 '스파제로2'에서 살의의 파동에 눈뜬 류(이블 류) 선택법을 알고 싶습니다. 그리고 서바이벌 모드(2대1 격투)로 싸우는 방법이 있다던데 어떻게 만드는 것인가요?

다. 서바이벌 모드는 스파제로1에 있는 모드입니다. 류와 켄이 한팀이 되어 베가를 쓰러뜨리는 모드이지요. 하지만 아쉽게도 스파제로2에서는 삭제되었습니다. 아케이드용 '스트리트 파이터 제로2 알파'에 새로운 2:1 배틀모드가 있는데 이 게임이 이식된다면 2:1 배틀을 즐길 수 있겠지요.

겜훈장님께 올립니다. 저는 올해로 만 15세되는 그런대로 잘생긴 외모의 소년입니다. 물론 몸건강히 게임에 열중하고 있어요. 다름이 아니오라 갑작스레 어려운 말씀을드리려고 합니다. 아! 그전에 한가지, 전 지금까지 한번도 편지를 써본 적이 없어요. (거짓말이 아님!) 저는 몇주일 전에 게임보이를 하나 구입했습니다. 그때 '열투 월드히어로즈'를 함께 구입했는데 싸우다가 에너지가 반짝이면 초필살기를 쓸 수 있다라고 들었습니다. 팩을 구입할 때 메뉴얼이 들어있지 않더군요. 저의 이 답답함을 꼭 풀어주세요. 답장 기다리겠습니다. 그럼 건강하시고 겜훈장이 늘 번창하길 빌어요.

초필살기의 커맨드는 캐릭터마다 다양합니다. 우선 몇명을 가르쳐드리도록 하겠습니다. 한조 : ↓↘→↓↘+AB 드래곤: ←↙↓↘→+B 슈라: →×→↓↘→AB 막심: ↓↙←↙→+AB 제우스: ←↙↓↘→×→+AB 입니다. 재미있게 즐기세요. 저도 겜훈장이 번창하길 바랍니다. 하하.

안녕하십니까? 겜훈장님. 전 SS유저 김대수라고 합니다. 전 지금 '토어'를 하고 있는데 물의 정령(디토)를 어떻게 소환하는 겁니까? (X버튼을 눌러도 되지 않아요.) 또 두번째 스테이지 지팡이를 얻고 오른쪽 위로 올라가 R버튼과 B버튼을 눌러 스위치는 눌렀는데 아래 두개의 문이 열리지 않습니다. 어떻게 해야합니까?

물의 정령을 소환하려면 주변에 물이 있어야합니다. 근처에 물이 있다면 그 물을 향하여 토어의 힘을 발사하세요. 그러면 물의 정령이 등장할 것입니다. 참고로 불의 정령을 부르려면 불을 향하여 토어의 힘을 발사하면 됩니다. 그리고 지팡이로 스위치를 누르셨다면 그 부근의 벽에 썩은 나무가 있을텐데 잘 찾아서 그 나무를 부수면 스위치 또는 열쇠를 발견하실 수 있을겁니다. 그것을 사용하면 문을 열 수 있습니다.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

안녕하세요? 버파2를 할 때 배경이 떨리고 빙글빙글 돌더군요. 이건 왜 그런가요? 또 제가 KOF'95 또는 리얼바우트를 할 때 호환 때문에 먼저 컨버터를 꽂은 후 세가 로고가 나온 후 로딩으로 넘어갈 때 재빨리 컨버터를 뽑고 또 재빨리 램팩을 끼웁니다. 이런 방법으로 게임을 하면 기계에 무리가 갈것 같은데 다른 방법은 없나요? 그리고 KOF'96에서 '한정 KOF 더블팩'이라는 것이 있던데 이게 무슨 소리입니까? 삼성새턴2가 삼성새턴보다 비싸던데 단지 번들CD때문입니까? 아니면 성능에 차이가 있습니까?

버파의 배경이 조금 떨리고 빙글빙글 회전하는 것은 원래그런 것입니다. 아케이드용 버파2는 배경이 폴리곤이지만 새턴용은 그렇지 않습니다. 이러한 이유때문에 배경이 조금 떨리며 빙글빙글 회전하는 것입니다. 전원을 컨 상태에서 램팩 또는 롬팩을 끼우고 빼는 것은 기계에 굉장한 무리가 갑니다. 하지만 삼성새턴을 사용하신다면 그 게임을 즐기시려면 어쩔 수 없습니다.

KOF 더블팩은 새로 발매되는 KOF'96과 이전에 발매된 KOF'95가 같이포장되어있는 세트입니다. 두개를 각각 구입하는 것보다 저렴할 것입니다. 삼성새턴2가 삼성새턴보다 비싼 이유는 번들CD의 유무차입니다. 번들로 제공되는 게임이 마음에 든다면 삼성새턴2를 구입하시고 마음에 안드시면 삼성새턴을 구입하시면 되겠지요. 성능차는 전혀 없습니다.

안녕하세요? 저는 오락에 관심이 많은 어린이입니다. 그런데 '포포로크로이스 이야기'의 속편은 안나옵니까? 그리고 며칠전에 PS를 샀는데 게임기 파는 아저씨가 오락을 하다가 CD를 빼지 않은 상태에서 끄면 고장이 난다던데 제 친구가 놀러와서 오락을 하다가 CD도 빼지 않은 상태에서 그냥 팍 끄지않겠습니까? 그래서 걱정이 된 저는 다시 게임기를 켜고 오락을 해보았습니다. 그런데 아무런 이상이 없더군요. 이건 왜 이렇죠? 그렇게 꺼도 됩니까? 꼭 좀 알려주세요.

포포로크로이스 이야기의 속편은 발매된다는 소식이 없습니다. PS의 끄는 방법이 궁금한가보군요. (그런데 꼭 고장났으면 좋겠다는 말투로 이야기하시네요.) PS의 전원끄는 방법은 게임을 끝내고 싶을 때 오픈버튼을 눌러서 CD가 멈출 때까지 기다렸다가 CD가 멈추면 전원을 끄면 됩니다. 전원끄는 방법이 틀렸다고 바로 고장나는 것은 아닙니다. 그런 행동을 하면 게임기가 충격을 받게 되는데 그 충격이 누적이 되면 게임기가 고장나는 것이지요. 그러니까 이제부터는 전원끄는 방법대로 전원을 끄시길 바랍니다.

게임을 쉽게 하기 위한공략 日本語

DQ3 필수 일본어

귀중한 아이템

게임을 풀어나가기 위해 반드시 필요한 이벤트 아이템들을 모두 알아보자. 전작에서는 팔 수 있기 때문에 팔면 난리난다는 전설이 있었지만 이번 리메이크에서는 팔거나 버릴 수 없게 되었다. 이런 이벤트 아이템은 찾기 쉽게 보따리안에 차곡 차곡 쌓아 놓으면 좋을 것이다.

아이템명	효과
도적의 열쇠(どうぞくのかぎ)	빨간문을 열 수 있는 열쇠
마법의 구슬(まほうのたま)	암석을 파괴할 만한 힘을 가진 화약덩어리
꿈꾸는 루비(ゆめみるルビー)	엘프마을의 소녀가 가지고 갔다는 루비
눈뜸의 가루(めざめのこな)	마을 사람들의 잠을 깨우는 마법의 가루
마법의 열쇠(まほうのかぎ)	회색문을 열 수 있는 열쇠
왕의 편지(おうのてがみ)	포르트가왕의 친서
흑후추(くろこしょう)	동방의 향료품
사라지는 풀(きえさりくさ)	잠시 몸을 보이지 않게 한다는 풀
건조의 항아리(かわきのつぼ)	이 세계의 어딘가의 바다물을 빨아들인다는데
어둠의 램프(やみのランプ)	불을 켜면 일몰이 찾아와 밤이 되버린다는데
최후의 열쇠(さいごのかぎ)	세계의 모든 문을 연다는 열쇠
메아리의 피리(やまびこのふえ)	오브가 있는 곳에선 메아리가 돌아온다는데
라의 거울(ラーのかがみ)	진실의 모습만을 비춘다는 거울
변화의 지팡이(へんげのつえ)	일정시간 모습을 바꾸는 지팡이
선원의 뼈(ふなのりのほね)	선원들의 혼이 담긴 뼈
사랑의 기억(あいのおもいで)	에릭과올리비아의 사랑을 담은 기억들
빛의 구슬(ひかりのたま)	사악한 것의 어둠의 옷을 벗겨버린다는데
오브(オーブ)	6개를 모두 모으는 것은 선택된 자 뿐
태양의 돌(たいようのいし)	태양의 빛을 잠시 비추어주는 돌
비구름 지팡이(あまぐものつえ)	비구름을 불러오는 지팡이
성스러운 부적(せいなるまもり)	요정 루비스의 보호가 담긴 부적
무지개의 물방울(にじのしずく)	대마왕성에 가기위한 마지막 도구
은의 하프(ぎんのたてごと)	사용하면 적을 불러 낼 수 있는 하프
놀이이용권(すごろくけん)	세계에 있는 주사위게임을 즐길 수 있는 도구

성격을 바꾸는 책과 액세사리

이번에 새로 등장한 성격 시스템은 게임의 재미를 더해 주지만, 한번 잘못 정해진 성격 때문에 날날이 용사나 근육질 마법사 등을 만들기 쉽다. 또 전직 후에는 직업 속성이 바뀌기 때문에 성격을 바꾸어 주는 것이 좋은데 과연 어떻게 바꾸면 되는지 고민하시던 분은 이 표를 참조하길 바란다. 다만 책의 경우 읽으면 성격이 완전히 변하지만 책은 없어지고, 액세사리는 장비해도 없어지지 않고 장비시에만 성격이 바뀐다는 것을 유의하자.

아이템명	효과
호걸의 비결(ごうけつのひけつ)	읽으면 호걸이 됨
못된애의 책(ずるっこのほん)	읽으면 빈틈없음이 됨
유머의 책(ユーモアのほん)	읽으면 아첨꾼이 됨
숙녀에의 길(しゅくじょへのみち)	읽으면 아가씨가 됨
힘의 비밀(ちからのひみつ)	읽으면 힘자랑이 됨
부드럽게되는 책(やさしくなれるほん)	읽으면 부드러운사람이 됨
응석꾸러기사전(あまえんぼうじてん)	읽으면 응석꾸러기가 됨
머리맑아지는 책(あたまがさえるほん)	읽으면 수완가가 됨
운트임의 책(かいうんのほん)	읽으면 행복한사람이 됨
지면안됨(まけたらあかん)	읽으면 지기싫어하는녀석이 됨
호걸의 팔찌(ごうけつのうでわ)	장비하면 호걸이 됨
인테리의 안경(インテリめがね)	장비하면 두뇌명석이 됨
토끼꼬리(うさぎのしっぽ)	장비하면 행복한사람이 됨
루비팔찌(ルビーのうでわ)	장비하면 허영꾼이 됨
분노의 타토(いかりのタトゥー)	장비하면 난폭한녀석으로 됨
황금티아라(おうごんのティアラ)	장비하면 아가씨가 됨
모히칸의 털(モヒカンのヒ)	장비하면 아첨꾼이 됨
힘의 반지(ちからのゆびわ)	장비하면 힘자랑이 됨
헤비메탈링(ヘビメタルリング)	장비하면 한마리늑대로 됨
가터벨트(ガーターベルト)	장비하면 섹시걸이 됨
은의 십자가(ぎんのロザリオ)	장비하면 로맨티스트로 됨
파워벨트(パワーベルト)	장비하면 터프가이가 됨
질풍의 링(はやてのリング)	장비하면 재빠른녀석이 됨
금의 입(きんのクチバシ)	장비하면 럭키맨이 됨
꺾이지않는 마음(くじけぬこころ)	장비하면 풍부한경험자가 됨
아기젖꼭지(おしゃぶり)	장비하면 응석꾸러기가 됨
슬라임귀걸이(スライムピアス)	장비하면 외로움타는사람이 됨
박애의 링(はくあいのリング)	장비하면 부드러운사람이 됨

저주받은 무기

'앗! 엄청나게 강한 무기다 빨리 장비해 봐야지.' 디리리리 디리리리 딩딩. '윽! 저주받은 무기잖아? 큰일이다. 교회까지 가려니 여태까지 온게 아깝고, 그냥 가자니 미친 듯이 날뛰고, 어쩐다?'

여러분도 이런 적이 있습니까? 그러니까 이름을 잘 보고 장비해야 합니다. 여기서는 게임에 나오는 저주받은 무기를 소개하도록 하겠습니다. 물론 이외에도 여러가지가 있지만 약간의 일본어만 안다면 구별하기 쉬우며 매우 좋은 무기는 일단 조심하는 게 좋습니다. 참고로 저주를 푸는 마법은 샤나크입니다.

아이템명	효과
파괴의 검(はかいのつるぎ)	가끔씩 동료를 공격하는 무서운 검
양날검(もろはのつるぎ)	적의 데미지의 1/4가 자신에게 돌아옴
지옥의 갑옷(じごくのよろい)	????
불행의 투구(ふこうのかぶと)	행운이 0으로 되어버림
한냐가면(はんにゃのめん)	가면을 쓰면 혼란한 상태로 되어버림
울부짖음의 방패(なげきのたて)	데미지의 1/2를 동료에게 나누어줌
도망도망링(にげにげリング)	전투중에 자꾸 도망치려 함

김전일 소년 필수 일본어

선택지에 자주 등장하는 일본어

분석에 실린 것 외에도 게임중에는 많은 선택을 하게 된다. 진행상 크게 중요하지는 않지만 이번 기회를 통해 더욱더 자세히 일본어에 대해 공부해 보자.

코구레의 방앞에서 이야기를 훔쳐들을 때의 선택

そのまま 聞く (그대로 듣다.)

- 마마(まま)는 대로라는 뜻이다. 거기에 그것의를 뜻하는 대명사 소노(その)가 합성되어 그대로(そのまま)가 된것이다. 키쿠는 한자그대로 듣다라는 뜻.

立ち去る (비켜나다)

- '서다' 라는 동사 다츠(だつ)와 '가다' 라는 동사 사루(さる)가 합성되어 '비켜서다' 라는 뜻의 동사가 되었다.

켄모치경관이 모든 조사를 했냐고 물어볼때

ああ, オッサン (아, 그래요 아저씨)

- 아아(ああ)는 감탄사이고, 옷상(オッサン)은 '아저씨' 라는 뜻의 오지상(おじさん)을 편하게 부른 것이다.

もうすこし待ってくれ (조금더 기다려 줘요)

- 모우(もう)는 '더이상', '어느정도' 의 뜻을 가지고 있으며 스꼬시(すこし)는 '조금' 이라는 뜻을 가지고 있다. 그래서 '조금더' (もうすこし)가 된것이다. 뒷부분의 맛떼구레(まってくれ)는 '기다리다' 라는 뜻의 동사인 마쯔(まつ)에 '무엇무엇을 해주게' 라는 뜻의 (-くれ)가 붙어서 만들어진 것이다.

둘쨋날 미유키와 함께 있다가 10시가되어 간헐천으로 나가야 할 때

そう? じゃあ,おやすみ... (그래? 그럼 잘자)

- 소우(そう)?는 '그래?' 라는 뜻의고 쟈아(じゃあ)는 '그러면' (じゃ)를 길게 발음한 것이다. 오야스미(おやすみ)는 휴식(やすみ)에 존칭의 오(お)를 붙여 관용적인 표현이 된것이다.

もうすこしだけ, いいだろ?(조금더, 괜찮지?)

- 모우스꼬시는 위에서 설명한 대로이며, 다께(だけ)는 '~만' 이라는 한정의 뜻이다. 이이다로(いいだろ)는 '좋지?' '괜찮지?' 라는 뜻이다.

미유키와 조사를 마치고 킨다이치의 방으로 들어왔을때

そうだな(그럴까?)

- 소우다나는 원래 '그렇군' 정도의 뜻이지만 여기서는 미유키가 조사를 이쯤에서 끝낼까? 하고 물어보았으므로 '그렇군' 보다는 그럴까정도의 동의의 뜻으로 볼 수 있다.

いや,まだだ(아니, 아직)

- 이야(いや)는 이이에(いいえ)='아니오' 의 강한 어조이다. 마다(まだ)는 '아직 안되었다', 정도의 부정적인 뜻이다.

そうするか?(그렇게 할까?)

- 여기서의 소우(そう)는 '하다' 라는 동사 스루(する)와 합성되어 '그렇게 하다' 가 된다. 뒤에붙은 까(か)는 의문형을 표시하는 조사이다.

まだやめとく(아직그렇지말자)

- 야메토쿠(やめとく)는 '그만두다' 의 야메루(やめる)와 '두다' 나 '상태를 유지시키다' 의 뜻을 가지는 오쿠(おく)가 합성되어 만들어진 야메테오쿠(やめておく)' 그렇게 하지 말아두자' 를 빠르게 발음한것 같다.

서재에서 책을 조사했을 때

本をもっていく(책을가지고 가다) - 본(ほん)은 '책', 못테이쿠는 '가지다.' '가지고 있다.' 의 모쯔(もつ)와 '가다' 라는 뜻의 이꾸(いく)가 합성되어 못테이꾸(もっていく)가 된 것이다. 합성될 때 단어가 변하는 것은 복잡하므로 그냥 넘어가자.

本をもどす(책을 돌려놓다) - 모도스(もどす)는 '돌려두다.' 라는 뜻의 동사이다. 오(を)는 목적격 조사이다.

마사키가 죽은 후 보트창고의 문을 부술 때

たたき破る(때려부수다) - 타타쿠(たたく)는 '때리다' 라는 동사이고, 야부루(やぶる)는 '부수다' 라는 동사이다.

たたき破らない(때려부수지 않는다) - 나이(ない)는 부정의 뜻을 가지는 접미사이다.

파워 맨을 찾아라!

안녕하세요?

저는 파워 맨입니다. 새해 복 많이 받으세요!

지난호에 저를 찾아서 보내신 분이 계셨나요? 정말 죄송하게 되었습니다. 금방 볼일 보러 갔다왔는데 저를 빼놓고 책이 인쇄되어 버렸더라구요. 저를 찾으시려고 눈에 불을 켜고 챔프를 샅샅이 뒤진 애독자 여러분께 깊이 사죄의 말씀 드립니다. 다음부턴 꼭꼭 잘 숨을께요.

그럼, 여러분! 이번 챔프에는 제가 어디에 숨어있을까요? 저를 찾아 엽서를 보내주세요. 푸짐한 상품과 점수를 드립니다.

97년 한해, 좋은 일만 생기도록 파워맨이 힘 좀 써볼께요. 안녕!

이번호 문제

「파워 맨」을 찾아 엽서에
보내 주시면 10명을 추첨하여
3명: IBM PC 게임을
7명: 챔프점수 500점을 드립니다

보내실 곳

서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「파워 맨을 찾아라」 담당자 앞
마감: 1997년 1월 20일

아크 더 래드2에 이은 소니의 야심작

와일드 암즈

장 르	RPG	현지 발매일	96년12월20일
제작사	SCE	현지 가격	5,800엔

아크2 발매 후, 약 한달 반만에 소니에서 또 다른 롤플레잉 타이틀을 내 놓았다. 아크와는 달리 독특한 분위기와 사운드가 돋보이며 젤다의 전설처럼 던전의 퀘스트가 매우 중시되었다. 난이도가 꽤 높은 편이지만 너무 단순한 롤플레잉에 식상해 있는 유저들이라면 충분히 만족할 만한 타이틀이 될 것이다.

모험의 준비

스토리

가디언의 비호아래, 녹음이 풍부한 대지를 자랑하던 펄가이아(ファルガイア). 하지만 강철의 몸을 지녔다는 마족의 침공에 의해 가디언의 힘은 점차 쇠퇴하기 시작되고, 이 땅에는 녹음이 사라지게 되었다.

그로부터 1000년 후, 이전의 펄가이아와는 달리 사람들은 황야속에서 새로운 문명을 만들어 내었다. 하지만 세계는 불길한 암운에 다시 휩싸이려 하고, 전설이 되어버린 마족이 부활하여 펄가이아를 자신들의 것으로 만들기 위해 기회를 엿보고 있었던 것이다. 여기에 기구한 운명에 의해 세계의 미래를 짊어지게 된 3명의 젊은이가 모험을 떠날 준비를 시작하려 하고 있다. 서로의 존재와 자신의 갈길을 모른 채…

등장인물

잭 반 브레이스
(ザック ヴァン ブレイス)

'절대적인 힘'을 찾아 펄가이아의 유적을 발굴하러 다니는 트레이저헌터. 유일한 파트너는 아정령의 일종인 한펜(ハンペン). 일본의 검술과 비슷한 빨리베기를 개인능력으로 가지고 있으며, 순식간에 적을 베어버리는 속공을 자랑한다. 언제나 가벼워 보이지만 그 뒤에는 숨겨진 비밀이 있다.

현재 나이 27세.

로디 라그나이트
(ロディ ラグナイト)

문제를 해결하여 보수를 받으면서 각지를 방랑하는 떠돌이 새(渡り鳥)라 불리는 모험가.

아직 애띤 얼굴을 지니고 있지만, 전사로서의 완벽한 기질을 가지고 있다. 개인능력으로는 유적에서 발굴된 고대병기 암(アーム)를 사용할 수 있다. 현재 변경의 사프마을에서 지내고 있으며 현재 나이 15세.

세실리아 레인 아델하이드
(セシリア レイン アーデルハイド)

황금색의 긴 머리를 가진 아델하이드공국의 공주. 이 세계를 수호하는 가디언과 의지를 통할 수 있는 능력을 지녔다. 어릴적부터 크란수도원에서 마법의 수업을 받아, 문장을 합성하여 여러가지 마법을 사용할 수 있다. 귀국의 날인 17세의 생일을 눈앞에 두고 있다.

필드 커맨드

아이템

장비한 아이템에 대한 커맨드. 엑스버튼을 누르면 서브커맨드를 부를 수 있고, 세모를 누르면 그에 대한 설명을 들을 수 있다.

오리지널

각 캐릭터들의 오리지널 능력을 실행하는 커맨드. 밝게 표기된 기술이 이동중에 사용할 수 있는 커맨드이다.

장비

무기나 방어구를 장비하는 커맨드이다. 노란색은 상승치, 파란색은 하강치를 뜻하며, 가디언의 힘을 사용할 수 있는 파워프레이트도 장비할 수 있다.

오토배틀

전투중에 사용되는 각 캐릭터의 작전을 변경할 수 있다. 이것을 잘 활용하면 전투를 더욱더 편하게 할 수 있다.

스테터스

각 캐릭터의 자세한 정보를 볼 수 있다.

카스터마이즈

소위 옵션기능을 바꿀 수 있는 커맨드이다.

각 캐릭터의 오토배틀 커맨드

로디의 커맨드

메뉴얼 (マニュアル)
- 플레이어가 직접 명령을 내린다.

풀파워 (フルパワー)
- '암 -> 가디언 -> 통상공격' 순으로 적에게 가장 효과적인 공격을 한다.

올라운드 (オールラウンド)
- 공격과 방어의 밸런스를 생각하여 행동하는 커맨드. 아이템을 이용해 체력도 회복한다. 공격은 최대한 빈틈없게 한다.

디펜시브 (ディフェンシブ)
- HP의 감소나 상태이상을 주의

하면서 싸운다. 고급 회복 아이템도 사용하고, 암에 의한 공격도 한다.

키프어빌리티 (キープアビリティ)
- 적의 강함에 따라 풀파워와 올라운드를 병행하여 사용한다. 대신 전투불능은 치료하지 않는다.

파워리저브 (パワーリザーブ)
- 암이나 포스어빌리티를 전혀 사용하지 않고 공격한다. 아이템에 의한 회복도 하지 않는다.

잭의 커맨드

지시를 부탁하네(しじをたのむぜ)
- 플레이어가 직접 명령을 내린다.

확실히 결정하자(はっきりキメるぜ)
- 가지고 있는 최대의 공격수단을 사용한다. 전체적인 데미지를 입힐 수 있는 공격을 행한다.

그렇게 해줄 것 같나 (すきにさせるかよ)
- 공격과 방어를 밸런스 좋게 행한다. 공격수단의 우선순위는 「확실히 결정하자」와 같지만 HP회복에 아이템을 사용한다.

방어는 완벽 (まもりはカンペキ)
- HP의 감소나 상태이상을 주의하면서 싸운다. 로디와 마찬가지로 고급 아이템을 사용한다.

봐 주지 (でかげんしてやる)
- 적의 강함에 따라 「확실히 결정하자」와 「그렇게 해줄 것 같나?」를 사용한다.

힘을 아끼자 (ちからをおんぞん)
- 특기와 포스어빌리티를 전혀 사용하지 않고 싸운다.

세실리아의 커맨드

어떻게 하면 좋아요? (どうすればいいの?)
- 플레이어가 직접 명령을 내린다.

본 때를 보여주겠어요 (ほんきをみせるわ)
- 역시 가지고 있는 최대의 공격수단을 사용한다. 특히 하이마테리얼을 사용할 수 있을 경우 이것을 최초로 사용한다.

절대로지지 않아(ぜったいまけない)
- 역시 밸런스있는 공방을 한다. 마법 이외의 아이템으로 회복도 한다.

목숨은 중요하게(いのちはたいせつ)
- HP의 감소나, 상태이상에 주의하면서 싸운다. 공격에는 가디안의 힘도 사용한다.

엄호는 맡겨줘요(えんごはまかせて)
- 공격력과 방어력을 올리는 보조마법을 적극적으로 사용한다. 하지만 공격은 보통공격만 한다.

마법은 금지에요(まほうわきんしね)
- 마법이나 포스어빌리티를 전혀 사용하지 않는다.

패러미터

STR - 캐릭터의 완력으로 공격력에 관여한다.

VIT - 캐릭터의 체력으로 방어력에 관여한다.

SOR - 캐릭터의 마법력으로 마법방어와 마법공격력에 관여한다.

RES - 캐릭터의 반응치로서 회피율에 관여하며, 선제공격과 공격순서에도 관여한다.

ATP - 캐릭터의 공격력, 완력과 무기의 공격력을 합한 수치가 된다.

DEP - 캐릭터의 방어력으로 체력의 1/2 + 방어구의 능력을 합한 수치가 된다.

MGR - 캐릭터의 마법저항력으로서 마법력의 1/2 + 방어구의 마법방어력을 합한 수치가 된다.

PRY - 캐릭터의 회피율로서 반응치의 10% + 장비하고 있는 방어구의 회피율을 더한 수치.

LUCK - 캐릭터의 운을 나타내며, 워스트부터 베스트까지 5단계로 나뉜다.

EXP - 캐릭터의 경험치를 나타낸다.

NEXT - 다음 레벨까지 필요한 경험치

Goods (グッズ)

모험을 진행에는 이 Goods의 활용이 큰 포인트가 된다. 던전의 트랩을 클리어하거나 상자를 열기 위해서는 3명의 Goods를 잘 사용해야 할 필요가 있다. 네모버튼으로 사용할 수 있으며 스타트 버튼으로 인물과 종류를 변경할 수 있다.

로디의 Goods

폭탄 (ばくだん)
사프 마을에서 동굴내 작업에 사용하던 것으로서 화약을 사용해 만든 폭탄이다. 큰 나무상자나 암석을 부술 수 있으며 사용량에는 제한이 없다. 이벤트상 얻게 되어 있다.

트레저콜(トレジャーコール)
암의 한종류로서 보물에 반응하여 위치를 가르쳐 준다. 고대유적으로부터 발굴되었을 때에는 고장나 있었지만 제벳이라는 암마이스터가 수리하여 트레이저헌터들의 손에 의해 세상을 돌아다녔다고 하며 현재 미라마 마을에 있다.

로러대시(モーラーダッシュ)
추진장치가 내장되어 있는 로러스케이트로서, 1열로 바퀴가 붙어 있기 때문에 한번 작동하면 무언가에 부딪힐 때까지 돌진해 버린다. 강력한 파워로 돌파해버리면 데미지존을 뛰어넘을 수도 있다.

마이트글러브(マイトグローブ)
강력한 펀치를 날릴 수 있는 글러브로서, 그 진동으로 장해물을 이동시킬 수 있다고 한다.

잭의 Goods

한펜 (ハンペン)
물건이 아닌 잭의 파트너로서 빠른 몸놀림으로 인간이 잡을 수 없는 곳의 보물을 꺼내오거나 스위치를 누를 수 있다.

오일라이터 (オイルライター)
어디서나 볼 수 있는 라이터로서 불을 켤 수 있는 기능은 모험에 많은 도움을 준다. 램프에 불을 키거나 건초더미를 태울 수 있다.

와이어훅 (ワイヤーフック)
끝에 달려 있는 훅을 이용해 건너지 못하는 곳을 건널 수 있게 해준다. 기둥이 있는 곳에서는 자주 사용해 보자.

올드기타 (オールドギター)
마력이 숨겨져 있는 기타로서 연주하면 적들을 불러낼 수 있다.

세실리아의 Goods

눈물의 조각 (なみだのかけら)
아델하이드의 왕가에 전해지는 비보로서 세실라아가 어머니에게 받은 것이다. 가디언에 관련된 물건과도 반응하며, 고대종족 에루의 마법장치에도 사용된다.

회중시계 (かいちゅうどけい)
보통시계의 반대방향으로 돌아가는 마법의 시계. 부서진 나무상자나 옮겨진 물건들을 제자리로 되돌리는 기능이 있다. 하지만 한정된 곳에서 생명이 없는 것에만 사용된다.

매직스탭 (マジックスタッブ)
동물의 머리를 때리면 그 동물과 의지를 통할 수 있다는 마법의 지팡이 이 힘은 이미 잃어버린 마법의 한종류이지만 세실리아라면 효력을 발휘할 수 있다.

매직포트 (マジックポット)
보통의 항아리처럼 보이지만 그 속에는 아무리 쏟아도 계속해서 물이 고이게 되는 마법항아리이다. 이것으로 던전내의 불을 끌 수 있다.

배틀 커맨드 1

적과 만나면 우선 전체적인 커맨드를 정하게 된다.

싸우다
적과의 전투를 시작한다. 각각의 배틀커맨드 2를 불러낸다.

도망치다
적들로부터 도망친다. 실패할 경우도 있다.

오토배틀
작전 커맨드를 변경할 수있다.

장비

무기나 방어구를 새로 장비한다.

대열

3명의 캐릭터의 순서를 정한다. 별로 필요치 않다.

배틀 커맨드 2

공격

오른손에 장비한 무기로 보통공격을 행한다.

방어

방어태세를 취하여 적으로부터의 데미지를 줄인다.

아이템

가지고 있는 아이템을 사용한다. 사용가능한 것은 밝게 표시된다.

오리지널

각 캐릭터의 오리지널 능력을 사용한다. 로디는 암울, 잭은 빨리베기를, 세실리아는 마법을 사용한다.

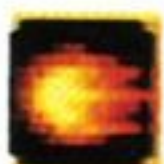
포스

포스란 전투중 생겨나는 투기를 뜻하며 전투가 계속될수록 올라간다. 어느정도를 모으면 각각의 포스어빌리티를 사용할 수 있게 되며, 꽉차면 컨디션 그린상태가 되어서 이상상태를 회복하게 된다.

가디언 (ガーディアン)

펄가이아를 보호하는 보호수들로서 이 세계를 지탱하는 원천이다. 1000년 전의 마족과의 싸움에서 그 힘을 모두 써버렸기 때문에, 현재는 세계 각지에서 조용히 인간들을 보호하고 있다.

하지만 마족이 부활한 후 가디언의 무녀인 세실리아를 통해 3명에게 그 힘을 전해주게 된다. 가디언은 어떤 이벤트 후부터 그 힘을 사용할 수 있게 된다.

우선 각각의 파워프레이트를 장비한 후, 포스를 2칸 모으면 사용할 수 있는 마테리얼(マテリアル)을 이용해 그 힘을 불러낼 수 있다.

시나리오 분석

이 게임은 멀티 오프닝을 채택하여 3명의 여행의 시작을 플레이어 임의로 고를 수 있다. 3명째의 캐릭터가 알데하임에 도착하면 이벤트가 발생하여 임시적으로 3인은 파티를 구성하게 된다.

홀로 여행하는 소년 -로디(ロディ)-

여행중에 머물게 된 사프(サーブ) 마을에서 오늘도 잡일을 하고 있던 로디는 장로가 찾고 있다는 말을 듣고 장로의 집으로 향한다. 장로는 예전에 마을에서 사용되던 폭탄(バクダン)을 이젠 자신들에게는 필요없다면서 준다. 그후 다시 집을 나서려는 로디는 갑자기 들어온 한 청년과 부딪히게 되는데, 그 청년은 마을의 한 소년이 몬스터의 소굴이 되어버린 베리케이브(ベリーケイブ)로 약초를 찾으러 갔다면서 어쩌면 좋으냐고 한다. 마음씨 착한 우리의 로디는 이 말을 듣고 소년을 구하기 위해 베리케이브로 향한다.

마을에는 들 수 있는 상자가 많이 있는데 들어서 던지면 속에 있는 아이템을 구할 수 있는 경우가 있으므로 마을을 뒤져보자. 또 베리케이브로 향하기 위해 아델하이드로 가서 좋은 무구를 사는 것도 괜찮은 방법이다. 베리케이브는 마을의 바로 아래에 있다.

베리 케이브(ベリーケイブ) : 도전레벨 3

첫 던전이므로 가벼운 마음으로 도전하자. 중간에 나오는 큰 상자는 폭탄으로 부술 수 있으며 벽중에도 폭탄으로 부술 수 있는 벽이 있으므로 동굴 내를 잘 조사하자. 또 팻말도 폭탄으로 부술 수 있는데 팻말을 없애야 지나갈 수 있는 곳도 있다. 중간쯤의 팻말에는 달리면 박쥐가 나타난다는 말이 쓰여져 있는데 이곳에서부터는 절대 달리지 말자.

만약 박쥐가 나와서 이상상태가 되면 홀리심볼(ホーリシンボル)을 사용하자.

동굴의 마지막 부분에는 마법진이 있는데 이곳에서 세이브를 할 수 있다. 마법진을 지난 후, 로디는 동굴에 왔다는 아이를 만나고 그 안에서 호리베리(ホーリベリー)를 뽑는다. 하지만 호리베리로 봉인되있던 비석이 부서지면서 일대에는 지진이 일어난다.

동굴을 나오면 마을사람들이 기다리고 있지만 그와 함께 뒤에서는 봉인이 풀리며 되살아난 로팅비스트(ロッティングビースト)가 나타난다. 로팅비스트는 보통공격과 로톤브레스를 사용하는데, 로톤브레스는 30이상의 데미지를 주므로 주의하자. HP는 1000정도 되는것 같으므로 포스를 모은 뒤, 락온을 이용한 핸드캐논 공격으로 물리치자.

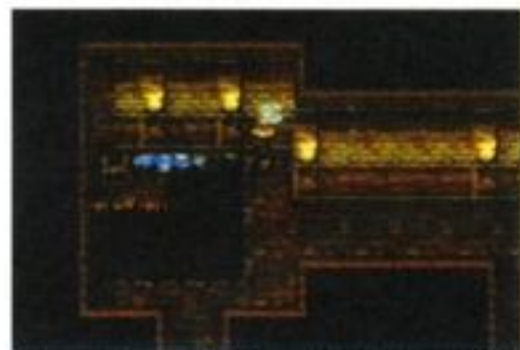
결국 로디는 호리베리를 이용해 다시 마물을 봉인하였다. 하지만 그의 엄청난 힘을 본 마을사람들은 로디를 마을에서 추방하기로 한다. 그리고 로디는 더 큰 숙명을 맞으러 아델하이드로 향한다. 아델하이드는 마을의 남쪽에 있다.

이곳에서 세이브를 할 수 있다.

트레이저헌터 -잭(ザック)-

과거의 아픈 기억을 가지고 절대적인 힘을 찾아 여행하는 트레이저헌터 잭. 그는 오늘도 그 힘을 찾아 이곳 기억의 유적에 오게 되었다. 그의 영원한 파트너 한펜과 함께... 한펜의 말림에도 아랑곳하지 않고 자신만만하게 유적에 발을 들여 논 그는 이곳 저곳에서 급습해 오는 함정들을 빠져나가며 어떤 방으로 떨어지게 된다.

기억의 유적(記憶の遺跡) : 도전레벨 3

이 던전은 여러가지 함정으로 구성되어 있다. 상자의 반정도는 먼저 다녀간 손님들이 모두 가져가 버렸다. 우선은 함정때문에 HP가 많이 소모되어 있으므로 회복부터 하자. 던전내에는 몇가지 함정이 있다. 바닥에서 가시가 나오는 곳은 그냥 걸어가도 되지만 창이 나오는 곳은 달려서 지나가야 한다. 또 중간 중간에 바닥이 없는 곳을 지나 상자나 스위치가 있는 곳, 또 한번에 두개의 바닥을 눌러야 하는 곳이 나오는데 이런 곳들은 한펜을 이용하면 된다. 던전의 마지막에는 고대종족인 에루(エルゥ)의 유산이 나오게 되는데, 그곳에서 신비롭고 절대적인 힘의 존재를 알게 된다. 그후 그는 이 힘을 찾아 다시 아델하이드로 향하게 된다.

이곳에서 한펜을 이용

수도원의 소녀 -세실리아(セシリア)-

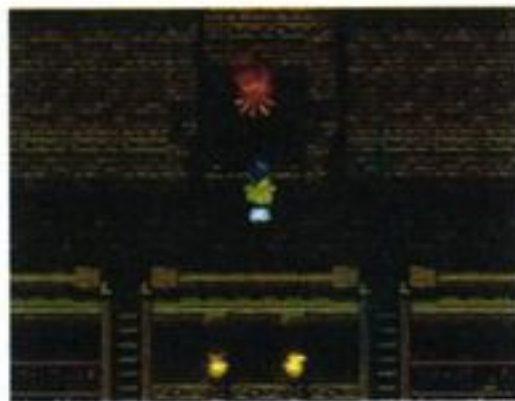
아델하이드의 공주 세실리아는 7살부터 10년째 이곳 크란수도원에서 공부를 하였다. 다시 성으로 돌아가기 몇일전 그녀는 수업중에 또 이상한 꿈을 꾸게 되지만 내용을 전혀 이해하지 못한다. 꿈에서 깨어난 후 그녀는 수도원을 돌아다니면서 사람들에게 인사를 하게 되고 이 도중에 책을 정리하지 못하여 고민하고 있는 학생을 만난다. 그의 부탁에 따라 안제 선생님에게 회중시계를 빌리러 가면 선생은 이상한 돌 앞에서 세실리아가 가지고 있는 눈물의 조각(なみだのかけら)을 사용해 보라고 한다. 이것을 사용하면 안제 선생은 고맙다면서 회중시계(かいちゅうどけい)를 준다. 이것을 가지고 조금 전, 그 친구에게 가면 세실리아는 이 시계를 사용하여 책을 정리한다. 하지만 한권의 책이 남아 있었는데 그 책에서는 봉인도서관을 찾아 자신을 해

방시키라는 목소리가 들려올 것이다. 그 말에 따라 수도원 내를 돌면서 봉인도서관에 대한 정보를 모으고, 사람들의 말에 따라 뜰에 있는 마도사상의 스위치를 누른 다음, 밀게 되면 동상을 움직일 수 있다는 것을 알게 된다. 이때, 동상을 밀어서 서로 바라보게 한 후, 그 사이에서 눈물의 조각을 사용하면 이벤트가 일어나고 그 빛을 따라 가서 눈물의 조각을 사용하면 봉인도서관에 갈 수 있게 된다. 봉인도서관에 가기 전에 마법을 조합하여 만들어 가도록 하자. 적 전체를 공격하는 발키리 정도가 좋을 것이다.

여기서 눈물의 조각을?

봉인도서관(封印圖書館) : 도전레벨 3

첫번째 문에서는 눈물의 조각을 사용하면 문을 열 수 있고 그 뒤에는 상자를 던지면 문을 열 수 있다. 만약 상자를 모두 사용해 버렸을 경우라면 회중시계를 이용하여 다시 도전하자. 어느정도 진행하면 도서관이 나오는데 이곳에서는 3권의 책을 찾아내어 불에 태워야 한다. 세실리아는 그리 강하지 않으므로 조심해서 진행하고 레벨을 올려두는 것이 좋다. 책을 모두 불에 태운 후, 새로 생기는 문으로 들어가면 책에 봉인되어 있던 넬간(ネルガン)이 깨어나고 세실리아는 그 마수와 싸우게 된다.

넬간에게는 프레임마법을 사용하여 대항하자. 레벨 3정도면 무난할 것이다. 넬간을 물리치면 책속에 봉인되어 있던 시토루다크(シトゥルダーク)가 깨어나게 되고 그 힘을 사용할 수 있게 된다. 그 후 세실리아는 자신의 운명을 깨닫고 예정보다 먼저 아델하이드로 향하게 된다.

3개의 책을 모두 불에 태우자

책안에는 넬간이라는 마수가?

고대병기 고렘(ゴーレム)

3번째의 인물이 아델하임에 도착하면 리리티아의 관(リリティアの棺)에서 몬스터가 출몰하여 인부들이 실려오는 것을 볼 수 있다. 그 후 마을에 있는 에마(エマ)박사를 만나면 그녀는 리리티아의 관에 몬스터들을 퇴치해 달라면서 동료를 찾아보라고 한다.

그 후 여관앞에 가서 나머지 두 명과 대화하면 드디어 3명의 인물이 모이게 된다. 그 후 마을을 돌아다니면서 아이템을 찾고 마법과 무기를 장비하자. 마법으로는 던전 탈출의 이스케이프나 능력상승의 마이티 바디 등이 좋다. 리리티아의 관은 마을의 북쪽에 있다.

리리티아의 관(リリティアの棺) : 도전 레벨 6

이곳에 도착하면 우선 에마박사를 만난 후, 안쪽으로 진행하면 인부들이 길을 비켜준다. 이 던전은 이제까지 3명이 사용했던 GOODS를 모두 사용해서 풀어나가야 한다. 우선 초반에는 암석으로 막혀있는 곳이 많이 나오는데 로디의 폭탄을 사용하면 된다. 중간중간에 노란색 상자가 나오는데 조사하면 폭발하므로 멀리서 잭의 한펜을 이용하여 아이템을 얻자. 중간부근에는 계속 위로 올라가는 곳이 나오는데 맨 위까지 올라간 후, 아래로 떨어져서 스위치를 찾은 후 멀리서 한펜을 사용하여 스위치를 누르면 된다. 또 열리지 않는 문은 눈물의 조각을 이용하여 열자. 마지막에는 몬스터의 석상이 있는 곳이 나오는데 우선 뒤에 있는 스위치를 조사한 후 나타나는 4개의 블럭을 밀어서 맞추면 길이 생긴다. 그리고 그후 이곳의 보스인 마그니토타스(マグニートータス)가 나온다. 마그니 토타스는 보통공격과 EM레이저라는 특수공격을 사용하는데 EM레이저는 3명 모두 80이상의 데미지를 입게 되므로 주의하자. 우선은 레벨을 6~7정도까지 올리고 잭에게는 마이티바디의 마법을 사용해 주는 것이 좋다.

또 전원의 HP가 모자를 경우 세실리아의 기술인 미스틱으로 블루베리를 사용하면 전원의 HP를 올릴 수 있다. 보스를 물리치고 안으로 들어가면 고대병기인 고렘을 발견하게 되고 이것을 에마박사에게 전하면 박사는 고렘을 발굴해 간다. 그 후 알데하이드로 가서 하루를 자면 고대문명박람회가 시작된다.

노란상자는 한펜으로

석상을 조사한 뒤 블럭을 맞추면?

여기서도 한펜이 활약한다.

리리티아는 발굴되고

종말의 시작(終わりの始まり)

드디어 고대문명 박람회가 시작되었다. 로디와 잭은 에마에게 보수를 받기 위하여 박람회장에 가고 그곳을 둘러보게 된다.

박람회장에는 여러가지 고대문명과 3기의 고렘이 있다. 에마에게 보수를 받은 후 사람들과 대화하다보면 한 부인이 아들을 잃어버린 것을 알게 되는데 풍선을 들고있는 아이라고 한다. 이 아이를 찾아 마을을 돌아다니다보면 중앙에서 미아를 찾을 수 있다.

하지만 이때 하늘이 갈라지면서 번개가 치고 이와 동시에 마족이 습격해 오고 너무나도 빠른 공격에 의해 마을은 불타오르고 사람들은 희생된다. 로디와 잭은 우선 성문앞에서 몬스터들에게 습격받고 있는 세실리아를 구하게 된다.

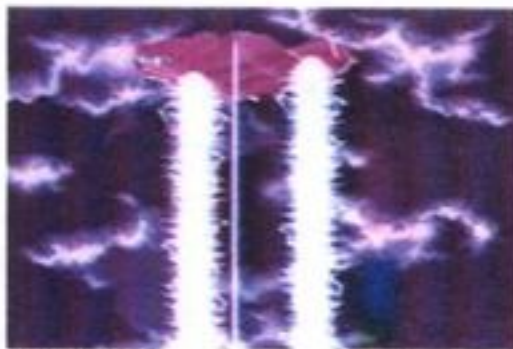
세실리아는 마을안에 살아있는 사람들을 성안으로 피신시켜야 한다면서 5분동안 마을을 돌아다니며 사람들을 찾자고 한다.

5분 안에 마을 사람들을 가능한 한 많이 구한 후, 성으로 들어가면 왕이 큰 상처를 입게 된 것을 알게 된다.

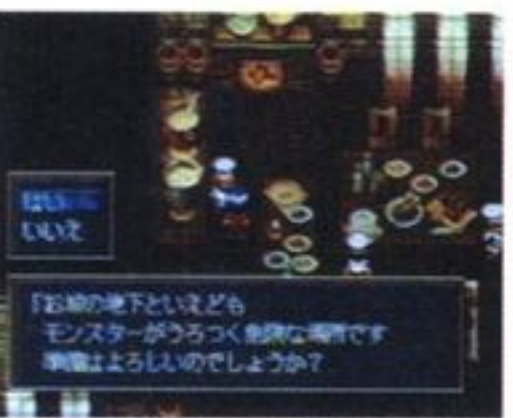
그후 왕에게 가서 세실리아가 이야기하면 벨셀크가 원하는 것이 눈물의 조각이므로 절대 주어서는 안된다고 한다.

하지만 세실리아는 마을사람들을 구하기 위해 눈물의 조각을 넘겨주기로 하고 몰래 성을 빠져나갈 계획을 세운다. 성을 빠져나가려면 주방까지 가야 하는데, 중간에 병사에게 걸리면 다시 돌아가야 하므로 주의하자.

주방에 간 뒤, 요리사에게 말을 하면 성지하로로 들어가게 된다.

박람회장에는 3기의 고렘이

갈라져버린 하늘

우선은 세실리아를 구해내자

몬스터들의 두목 벨셀크

주방까지 가야 한다

아델하이드성 지하 : 도전레벨 7

성밖 마을로 통하는 비밀통로로서 그리 복잡하지 않은 던전으로 되어 있다. 5개 정도의 보물상자가 존재하지만 그다지 중요한 것들은 없으므로 귀찮다면 그냥 가는 것도 좋을 듯 하다. 적들 중에는 독공격을 하는 적이 나오지만 거의 통하지 않는다. 하지만 만약을 대비하여 안티토드를 많이 준비해 가자. 세이브 마법진을 지나면 마을의 빈집으로 나오게 되고 그대로 마을 중앙에 있는 벨셀크를 만나러 가자. 벨셀크를 만나면 세실리아는 눈물의 조각을 주고 마을에서 철수하라고 하지만 잭이 갑자기 벨셀크에게 도전한다.

벨셀크는 반이상 공격을 하지 않지만 전체공격이 매우 강하므로 주의해서 싸우자. 어느정도의 데미지를 입히면 벨셀크는 우습다는 듯이 가버린다. 그 후 왕은 명을 다하게 되고 세실리아는 눈물의 조각을 찾기 위해 여행을 떠날 것을 다짐한다. 하지만 잭은 왕녀인 그녀를 인정하지 않고 로디와 둘이서 떠나자고 하는데, 이때 세실리아는 자신의 머리카락을 자르며 의지를 보여준다. 결국 그녀의 강한 의지에 잭도 뜻을 굽히고 드디어 3명은 힘을 모아 운명에 도전하게 된다.

눈물의 조각을 넘기는 세실리아

벨셀크에게 도전하는 잭

장례식과 함께 진정한 서막이...

가디언의 신전으로

머리도 새로 다듬고 옷도 바꿔 입은 세실리아와 함께 잭, 로디는 다시 모험을 떠난다. 우선 성의 대신에게서 마운틴패스의 건너편에 있는 가디언의 신전에 대해 듣게 된다. 성안의 보물을 찾고 마을을 둘러본 뒤, 마운틴 패스로 향하자. 마운틴 패스는 아델하이드의 서쪽에 있지만 북쪽으로 돌아가야 한다.

마운틴패스(マウンテンパス):도전레벨 10

마운틴패스는 두개의 동굴과 정상부분의 3구역으로 구성되어 있다. 우선 동굴에서는 대부분이 보이지 않으므로 오일라이터(オイルライター)를 찾자. 이것은 잭의 새로운 GOODS로서 램프에 불을 붙이거나 장애물을 태울 수 있다. 오일라이터를 찾은 후, 램프를 찾아 불을 붙여가면서 진행하자. 던전내의 갈색 잎은 독지대이므로 주의하고 바닥에 돌이 떨어져 있으면 달리다가 걸려 넘어지게 된다. 정상까지의 동굴을 빠져나가면 언덕을 지나가게 되는데, 여기서 잭은 새로운 빨리베기 기술의 힌트를 얻게 된다. 전투중에 사용하여 기술을 습득하자. 언덕을 지나면 다시 아래로 내려가는 동굴이 나오며, 이곳을 빠져나가 남쪽으로 계속 내려오면 물의 마을 미라마(ミラーマ)에 도착하게 된다. 마운틴패스의 적들 중에는 독과 병에 걸리게 하는 적들이 많은데, 특히 병은 걸리면 HP회복이 되지 않으므로 회복아이템을 많이 사가지고 오자.

잭의 GOODS인 오일라이터

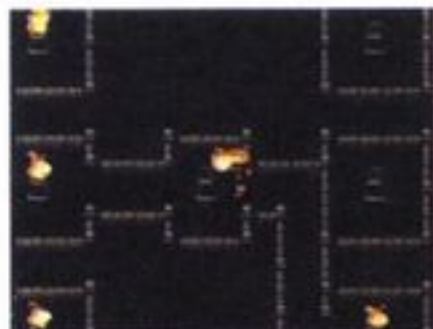
라이터로 램프에 불을

이것이 신전으로 들어가는 방법

마을에 도착하면 우선 가디언의 신전에 대한 정보를 모으자. 사람들의 말로는 신전에 대해서는 술집의 마스터가 가장 잘 알고 있을거라는 이야기를 한다. 이말을 듣고 술집을 찾아가면 그는 자신의 아버지가 신전의 사제였다면서 신나게 이야기 해준다. 그리고 신전에 들어가는 방법을 가르쳐 주면서 신관의 표시(しんかんのあかし)를 준다. 무기와 마법을 정비한 후 마을의 북쪽에 있는 가디언 신전으로 가자.

가디언 신전(ガーディアン神殿) : 도전레벨 11

신전에 들어가면 우선 지하로 내려가서 문을 열어야 한다. 그 방법은 술집주인에게 들은 것처럼 2시, 10시, 6시, 12시 방향에 있는 제단을 순서대로 불을 켜야 한다. 신전 내부는 위로 계속 올라가는 방식이며 별로 복잡하지는 않다. 하지만 마법을 합성할 수 있는 크레스트그래프(クレストグラフ)를 모두 얻어가자. 제일 마지막 방에도 7개의 불을 켜야 하는데, 한개를 켜면 길이 막히므로 순서대로 켜야 한다. 만약 잘못되면 회중시계를 사용하여 다시 하도록 하자. 이곳의 문을 열고 들어가면 거울이 나오고 3명은 그곳으로 들어가게 된다. 거울 속에서는 3명이 모두 다른 시련을 받아야 한다. 로디의 경우 폭탄을 사용하여 암석을 부수면서 진행하면 되고, 잭은 한펜을 이용하여 블럭을 누르면 된다. 여기서 대각선으로 한펜을 사용해야 할 경우도 있다. 마지막으로 세실리아는 막혀있는 블럭을 밀기만 하면 된다. 3명이 모두 시련을 마치면 3명의 가

디언이 나오고 마물들의 목적은 암흑의 여왕 마자(マザー)를 부활시키는 것이라면서 마자의 부활을 막아야 한다고 한다. 그 후 3명은 가디언의 힘에 의해 봉인의 땅으로 오게 된다. 이 도중에 마물들을 통솔하는 4기사들이 잠시 등장한다. 이 후부터는 포스를 2개 모아서 마테리얼(マテリアル)을 사용하면 가디언의 힘을 사용할 수 있다.

모든 불을 켜면 된다.

대각선으로 한펜을 사용하자

나타난 가디언들

나이트쿼터즈

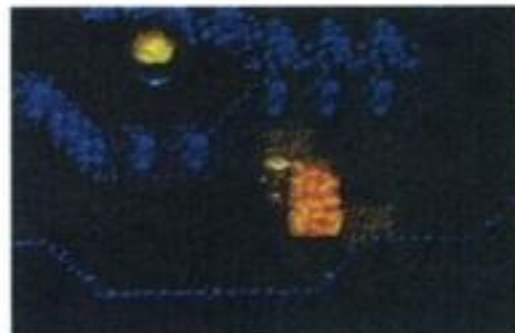
산의 봉인

깨어나보니 3인은 가디언들의 힘을 얻은 뒤, 세계의 남서쪽에 있는 봉인의 땅으로 보내져 있었다. 우선은 북쪽으로 올라가서 바스카 집락(バスカ-集落)에 가자. 이곳은 세상을 등지고 사는 민족이 살고 있는데 추장을 만나면 그는 제놈산의 정상에 봉인되어 있는 마자의 심장의 3조각중 하나를 꼭 지켜야 한다고 한다. 장로를 만나면 마을 북쪽이나 산의 입구를 막고 있던 사람들이 길을 비켜준다. 마을에서 장비를 새로 한 후 북쪽에 있는 제놈산으로 향하자

이곳은 과연?

영봉 제놈산(靈峰ゼノム山) : 도전레벨 13

이 산은 두파트의 던전으로 구성되어 있다. 우선 산 밖의 부분인데 이곳은 그냥 지나가기만 하면 된다. 하지만 산의 내부부분은 2가지 트랩이 준비되어 있다. 우선 석상이 빛나고 있는 곳은 빛나지 않는 석상을 밀면 길이 생긴다. 그리고, 건초더미가 길을 막고 있는 곳이 있는데 이곳은 오일라이터로 불을 붙이면 된다. 매우 복잡해 보이지만 사실은 외길로 되어있다. 중간의 산 밖의 부분에서 아래로 떨어지는 곳이 있는데 이곳으로 떨어지면 그래스트카드를 얻을 수 있다. 산의 정상에 가면 심장의 조각중 하나가 봉인되어 있는 석상이 있는데 불행히도 그때 벨셀크가 나타나 봉인을 풀어버린다. 그리고 벨셀크는 오거위도우(オーガウイドウ)를 불러내고 사라진다. 이곳의 보스인 오거위도우는 여러가지 배드스테더스 공격을 사용하는데 세실리아의 미스틱으로 해독 아이템을 사용하면 된다. 오거위도우는 물에 약하므로 물속성의 마법이나 물의 속삭임으로 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 보스를 물리치면 또 하나의 가디언의 힘을 받게 된다.

이렇게 여신상을 밀면 된다

건초는 불로 태우자

이곳으로 떨어지면 아이템이

보스인 오거위도우

성스러운 봉인

여기에 키셈의 불꽃을 사용하자

다시 바스카 집락에 와서 장로와 이야기 하면, 이곳은 이미 봉인이 풀렸으니 남은 2개의 봉인을 막으러 가라고 한다. 그러면서 키셈의 불꽃(キシェムのほのお)을 준다. 이것을 가지고 마을의 북동쪽에 있는 에루의 사당(エルゥのほこら)에 가서 이것을 사용하면 워프장치를 사용할 수 있게 된다. 워프장치를 이용하여 일행이 도착한 곳은 세계의 제일 북쪽으로 아델하이드의 북쪽 산 건너편이다. 우선은 남쪽으로 쭉 내려와서 센트센톨(セント・セントール)마을로 가자. 이곳에는 마물의 침입을 막는 보호장치가 되어있다.

마을에서는 북동쪽의 케이징타워(ケイジングタワ)근처에서 알 수 없는 실종사건이 생긴다는 이야기를 듣게 된다. 그리고 어떤 집에서는 이 탑의 비밀을 파헤쳐 달라면서 탑의 열쇠인 키프레이트(キープレート)를 준다. 이것을 얻은 뒤 북동쪽의 케이징 타워로 향하자.

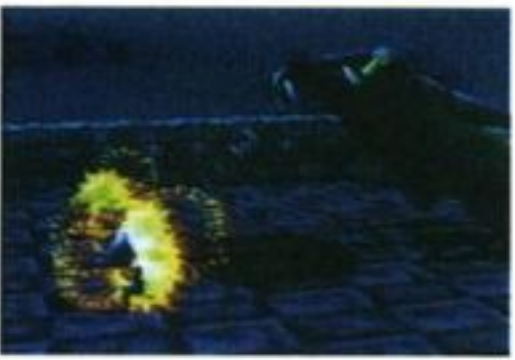
케이징타워(ケイジングタワ) : 도전레벨 14

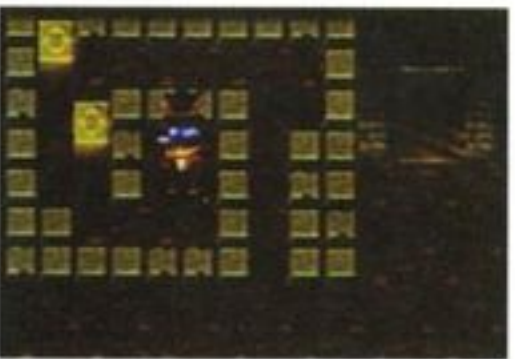
케이징 타워는 별로 복잡하진 않지만 꽤 높다. 우선 5층정도까지 올라가면 책의 오프닝에 나왔던 무너지는 바닥이 등장하는데, 쉬지않고 걷기만 해도 이곳은 통과할 수 있다. 중간에는 로디의 새로운 암인 프리즘레이저(プリズムレーザ)가 등장한다.

10층정도까지 올라가면 3개의 계단이 나오는 곳이 나오는데 이곳에서는 동, 서, 동으로 진행한 후 계속 올라가면 된다. 최상층에 올라가면 일행은 알하자드가 준비한 결계에 붙잡히게 되고, 알하자드(アルハザード)는 마을사람들에게 '실험'을 하고 석상을 부수겠다면서 센트센톨로 향한다. 그후 일행은 알하자드가 불러낸 나이트곤토(ナイトゴーント)와 싸우게 된다. 나이트 곤도는 전체공격인 괴광선만 주의하면 쉽게 이길 수 있다.

나이트 곤토를 물리치면 건방진 여자가 등장하는데 이 여자가 바로 그 유명한 트레이저헌터 카라미티・제인(カラミティ・ジェーン)이다. 그녀는 일행에게 결계를 탈출하고 싶다면 2000고스를 내라는 이야길 듣게 되고, 울며 겨자먹기로 일행은 그녀에게 2000고스를 내게 된다. 그 후 일행은 센트센톨로 오게 되지만 이미 마을은 쥐새끼 한마리 없었고, 석상은 파괴된 후였다. 석상에게서 성자의 슬픔(せいじゃのかなしみ)을 얻고, 마을 이곳 저곳에 널려있는 상자를 모두 연 뒤, 세번째 봉인의 석상이 있는 항구마을 티무니로 향하자. 티무니로 가기 위해서는 마을 동쪽의 에루의 사당을 이용해야 한다. 마을 북서쪽의 집에 있는 듀플리케이터(デュプリケイター)는 꼭 얻어야 한다.

키프레이트를 사용하여 문을 열자

4기사중 한명인 알하자드 등장

나이트 곤토의 전체공격 기술인 괴광선

건방진 트레이저헌터 제인

듀플리케이터를 얻자

번개의 봉인

에루의 사당을 통해 대륙의 동쪽으로 온 일행은 사당의 남서쪽에 있는 항구마을 티무니(港町ティムニー)로 향한다. 마을에서 정보를 모으다 보면 이 마을에는 바소로뮤(バーソロミュー)와 드렉(ドレック)이라는 두 선장이 있는데 라이벌 의식이 매우 강하다는 이야기를 들을 수 있다. 그 후 술집에 있는 바소로뮤를 찾아가면 그는 드렉과 누가 더 여자에게 인기가 많은지 내기를 했다면서 누군과와 결혼해야 하는데, 결혼을 위해서는 수정의 꽃(すいしょうのはな)이 필요하지만 사막에 있는 괴사의 미궁(壊砂の迷宮)에 있기 때문에 걱정이라는 이야기를 한다. 그 이야기를 들은 일행은 봉인의 석상에 대한 정보를 알아내기 위해 수정의 꽃을 대신 찾아다 주기로 결심한다.

괴사의 미궁(壊砂の迷宮) : 도전레벨 16

이렇게 석상을 밀면 된다.

이것이 바로 수정의 꽃

이곳에서도 가디언을 얻게 된다.

이곳은 마을의 북서쪽 사막에 위치하지만 보이지 않으므로 잘 찾아가야 한다. 근처에 접근하면 화면이 확대되므로 이것을 이용하자. 미궁의 내부는 꽤 복잡하며, 독지대도 많이 퍼져 있다. 신전 내부에는 여러개의 석상이 있는데, 모두 찾아내서 밀어야만 수정의 꽃을 찾을 수 있게 된다. 적들이 별로 어렵지 않으므로 안내심을 가지고 모든 석상을 찾아서 밀자. 그외에 별다른 함정은 존재하지 않는다. 수정의 꽃을 찾으면 미궁이 붕괴되는데, 3분동안 탈출하여야 한다. 하지만 마법으로도 빠져나올 수 있으므로 그리 걱정할 일은 아니다. 3분의 엔카운터가 시작된 후 세이브 마법진이 있는 곳에 가서 벽을 폭탄으로 부수면 미궁의 지하로 내려갈 수 있는데, 이곳에서 보스급 캐릭터인 케이오스(ケイオス)가 등장한다. 케이오스는 이상상태 공격을 많이 사용하므로, 잠회복 마법과 주문금지회복 아이템을 준비해 가자. 케이오스를 물리치면 기라무토스를 사용할 수 있게 된다.

선장에게 수정의 꽃을 주자

제트의 등장

미모의 마족은 석상을 두동강 내버리고

수정의 꽃을 찾은 뒤, 반로뮤 선장에게 주면 드렉이 나타나서 결혼할 여자는 있느냐고 놀린다. 드렉의 패거리가 계속하여 놀려대자 바소로뮤는 근처에 있던 세실리아가 바로 결혼할 여자라면서 내일 자신의 배에서 결혼식을 올리겠다고 말해 버린다. 결국 봉인의 석상을 찾기위해 세실리아는 가짜 결혼까지 하게 되고, 배에서 하루를 보낸 뒤 세실리아는 결혼식장에서 신부에게 10개의 질문을 받게 되는데 이것은 전날 배의 선원들에게서 들은 이야기를 이용하면 풀 수 있다. 틀려도 별로 문제될 것은 없다. 결혼이 막 끝나갈 무렵 갑자기 약간 정신이 나간 것 같은 녀석이 등장하는데, 이 녀석이 바로 앞으로도 계속 등장하게 될 제트(ゼット)이다. 제트의 등장에 의해 결국 세실리아는 신부옷을 벗어던져버리고 일행은 그와 싸우게 된다. 제트는 어쩌다가 사용하는 아류 검술을 제외하고는 거의 상대가 되지 않는다. 그를 물리치면 뒷쪽에서도 적이 나타났다는 이야기를 듣게 되고, 뒷 갑판으로 가보면 나이트 쿼터즈의 한명인 레이디 하켄을 만나게 되고, 그녀는 봉인의 석상을 부수어 버린다. 결국 3개의 봉인이 모두 풀림으로써 마자는 부활하게 되고, 일행은 그들의 본거지로 떠나게 된다.

샌드리버:도전레벨16

결국 일행은 선장에게 보수를 받고 부활한 마자를 찾아 아크티카(アークティカ)로 떠나게 된다. 우선은 마을의 남쪽으로 가서 에루의 사당을 찾은 뒤, 그곳을 통해 다시 미라마 마을로 가자. 이 사당에는 2개의 문이 있는데 모두 듀플리케이트로 열 수 있다. 듀플리케이트는 실종 후의 센트센톨과 티무니 마을에서 각각 찾을 수 있다. 미라마 마을의 동쪽에는 샌드리버(サンドリバー)라는 동굴이 있는데 이곳을 통과하면 또 다른 대륙으로 갈 수 있다. 또 미라마 마을의 남동쪽 집을 지키고 있는 개에게 매직스탭을 이용하여 말을 걸면 로디의 새로운 Goods인 트레저콜(トレージャコール)를 구할 수 있다.

샌드리버에 들어가면 원숭이가 한마리 있는데, 원숭이에게 선장에게 새로 얻었던 Goods인 매직스탭(マジックスタッフ)을 사용하면 길을 안내해 준다. 샌드리버 내부는 어둡기 때문에 주의해야 한다. 또 곳곳에 유사가 흐르는 곳이 있는데, 흐름을 잘 판단하지 않으면 다시 돌아가야 하는 일이 생긴다. 하지만 동굴의 마지막 부근에서 유사에 빠지면 잭의 새기술의 힌트를 얻는 곳으로 가게 된다. 이곳을 빠

져나간 뒤 동쪽으로 계속 가면 배의 묘지 야드(船の墓場ヤード)가 나온다.

원숭이에게 매직스탭을 사용하자

내부가 잘 보이지 않으므로 주의하자

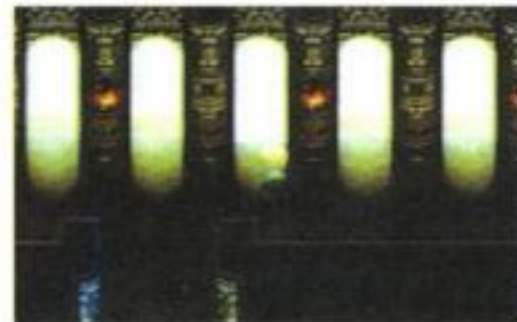
이곳에서 새로운 기술의 힌트를

배의 묘지 야드(船の墓場ヤード)

이곳은 예로부터 이상한 조류에 의해 난파된 배나, 배의 물건들이 흘러와 배의 묘지라고 불린 마을이다. 마을의 정보에 따르면 서남쪽의 사막에 산책하는 정원(散歩する庭園)이라 불리는 신기루의 신전이 있으며, 이곳에 마검 가디언브레이드(ガーディアンブレード)가 숨겨져 있다고 한다. 또 이 신전은 환상으로 되어 있기 때문에 이상한 일이 많이 일어나며, 뒤를 돌아보면 갑자기 다른 길이 되어버리는 일도 있다고 한다. 마을의 한 '떠도는 새'였던 단(ダン)에게서는 부인의 유품이 이곳에 있으므로 가져다 달라는 의뢰를 받게 된다. 마을에서 장비를 정돈하고 아이템을 모두 찾은 뒤, 남서쪽의 사막으로 향하자.

산책하는 정원(散歩する庭園) : 도전레벨 18

이곳은 사막에 위치하고 있지만 계속 움직여다니므로 찾는데 꽤 노력을 해야 한다. 보이지는 않지만 근처에 접근하면 화면이 확대되므로 조금씩 움직이면서 화면이 제일 크게 확대되는 곳을 찾자. 달려 다니는 것보다는 가만히 기다리거나 걷는 것이 더 찾기 쉽다. 마을사람들에게 들었듯이 이곳에는 여러가지 트랩이 준비되어 있다. 우선 위로 계속 올라가면 양쪽으로 들어가는 문이 나오는데 오른쪽으로 들어가자. 정원 내부는 꽤 복잡하며 워프존도 매우 많으므로 주의하자. 우선은 길을 막고있는 블럭을 내려야 하는데 양쪽에 불이 켜져 있는 통로에서 위로올라갔다가 다시 내려가서 아이템을 얻고 올라오면 왼쪽의 불이 사라지고 빨간 블럭이 생겨 있을 것이다. 이것을 누르면 4개의 워프존이 있던 곳에 길을 막고 있던 블럭이 내려가서 지나갈 수 있게 된다. 그곳으로 지나가면 또 블럭을 내릴수 있는 루비가 있지만 무언가를 던져야 하는데 던질 것이 없다는 것을 알게 될 것이다. 하지만 여기에도 길은 있다. 우선 모래밭을 잘 보면 무언가가 지나다니고 있는 것을 알 수 있는데, 이놈에게 폭탄을 사용하면 모습을 나타내고 싸워서 물리치면 던질 것을 얻게 된다. 여기서 나타나는 녀석은 보스급인 기그맨티스(ギーグマンティス)로서 물의 공격에 약하다. 녀석을 물리치고 나오는 것을 루비에 던지면 길이 열린다. 그후 아래로 내려가면 잭의 세번째 Goods인 와이어훅을 얻을 수 있다. 그후 다시 오던길을 되돌아 가서 와이어훅을 사용해 진행하면 3개의 워프존이 나오는 곳으로 가게 되는데 여기서는 왼쪽, 위 순으로 진행하면 된다. 정원의 마지막 부분에서는 또 하나의 가디언을 모으게 되고, 단이 부탁했던 아내의 유품도 얻을 수 있다. 유품을 얻은 후 다시 마을로 가자.

여기가 산책하는 정원의 입구

이 통로는 잘 보이지 않는다.

폭탄을 사용하여 적을 물리내자

와이어 훅을 얻었다.

유령선 출현

다시 야드로 돌아와서 단을 만나 유품을 건네주자. 이 도중에 잭은 단의 말로부터 새로운 포스어빌리티를 얻게 된다. 그 후 마을에 배가 왔다는 소식과 유령선이 나타난다는 이야기를 동시에 듣게 된다. 이 말에 따라 부두에 가보면 전에도 나왔던 바소로뮤 선장이 있다. 그는 일행에게 유령선때문에 지장이 있다면서 유령선을 해결해 달라고 한다. 세이브를 하고 마법을 좀 더 조합한 뒤 그에게 말을 하면 유령선으로 갈 수 있게 된다.

고스트 쉽(ゴーストシップ) : 도전레벨 20

유령선은 크게 복잡하진 않지만 내부가 어둡기 때문에 진행에 꽤 많은 지장이 생긴다. 우선은 어둠속을 더듬으면서 와이어훅을 잘 사용하며 진행해 나가자. 중간쯤에는 선실이 많이 있고 길이 막힌 곳이 나오는데, 이곳에서는 제일 오른쪽 방에 들어가서 침대 옆의 벽을 조사하면 길이 생긴다. 그곳을 지나서 계속 더 진행하면 보스인 캡틴 가이스트가 있는 갑판 위로 올라오게 된다. 캡틴 가이스트 역시 그리 어렵지는 않다. 이전에 새로 생긴 잭의 포스3어빌리티를 사용한다면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 선장을 물리치고 배 밖으로 나오면 유령선은 가라앉게 되고 반소로뮤는 일행에게 고맙다면서 배를 맘대로 사용하라고 한다. 해안에 가서 아이템을 얻은 후, 마을 밖에 기다리고 있는 배를 타고 이곳저곳 둘러보자.

유령선 도착

가라앉는 유령선

에루족의 마지막 생존자

배를 얻은 후에는 이곳저곳을 둘러보면 아이템을 많이 찾을 수 있다. 그 후 남쪽 지방으로 가면, 타운 로짓타(タウン ロジッタ)에 갈 수 있다. 이곳에는 마지막 에루족의 생존자가 살고 있다고 한다. 우선 마을을 돌아다니면서 정보를 모은 뒤, 마을의 동쪽 끝에 있는 집으로 가서 에루족의 소녀인 마리엘(マリエル)을 만나자. 꽃을 지키는 마리엘은 동네 꼬마아이들에게 놀림당하게 되지만 일행은 마리엘을 도와주게 되고 그녀는 마을의 촌장이 병에 걸렸으며, 선초아루님(仙草あるにむ)이 있다면 고칠 수 있다는 이야기를 해 준다. 그 후 하루가 지나고 일행과 마리엘은 약초를 찾아, 마을의 남쪽 숲에 있는 성삼의 무덤(聖森のつか)에 가게 된다. 하지만 이곳에서도 마리엘은 동네 꼬마들에게 놀림을 당하게 되고, 열 받은 로디는 꼬마들을 패버

리고 만다. 어쨌든 약초를 가지고 다시 마을로 가서 촌장과 대화하면 마리엘은 촌장을 고치고 가버린다. 그후 마을을 빠져나가려 하면 카라미티 제인이 나타나서 볼카논트랩(ヴォルカノントラップ)에 가디언 브레이드가 있다면서 함께 탐험하자고 한다. 제인들과 함께 그곳으로 향하자.

에루족의 마지막 생존자 마리엘

약초를 얻어다가 촌장을 치료해 주자

다시 나타난 카라미티제인

발카논 트랩 (ヴォルカノントラップ) : 도전레벨 23

이곳 역시 별로 복잡하지 않은 던전으로 구성되어 있다. 바닥에는 용암이 흐르고 있는 곳이 많은데 데미지를 많이 입지는 않으므로 크게 걱정하지 않아도 된다. 중간 중간에서 와이어 훅을 이용해 진행하게 된다. 또 로디의 새로운 암인 ABM런처도 구할 수 있다. 이 상자는 로디만이 열 수 있으므로 주의하자. 용암지대를 빠져나오면 내려가는 계단이 두개 나오는데, 우선 오른쪽부터 내려가자. 그러면 그곳에서 제인이 남게 되고 우리는 왼쪽 계단으로 다시 내려가게 된다. 아래로 계속 내려가다 보면 막다른 골목이 나오지만 벽을 조사하면 전에도 등장했던 바보 제트가 등장한다. 제트는 전보다는 한단계 높은 기술을 사용하지만 역시 게임이 되지 않는다. 제트는 이번에도 또 도망가버린다.

그 후 내부로 계속 더 들어가면, 이상한 고대문명의 장치가 나오고 그때, 벨셀크가 등장한다. 벨셀크는 이 장치를 이용하여 힘을 빨아들이는데 갑자기 다시 힘이 빠져나간다. 이것은 바로 제인의 바보같은 짓 덕분이였다. 그래서 일행은 드디어 나이트쿼터즈와의 첫번째 싸움을 하게 된다.

벨셀크는 공격력만 강할뿐 마법은 별로 사용하지 못하므로 방어력 상승의 보조마법을 사용하여 대항하면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다. 그를 물리치고 난 뒤 안으로 들어가서 붉은 사심(あかいじゃしん)를 얻은 뒤, 다시 밖으로 나가자. 제인들과 함께 밖으로 나오면 마자는 자신의 성에 바리어를 치게 된 것을 알게 된다.

벨셀크와의 결전

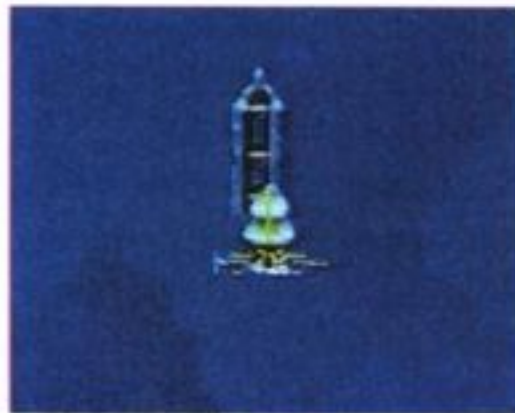
제인은 역시 우리편?

나이트쿼터즈의 새 일원 부메랑

아스갈즈 기동

어느정도 배를 타고 돌아다니다 보면 얕은 바다 때문에 더이상 진행하지 못한다는 것을 알게 된다. 그후 여러 마을에서 정보를 모으다 보면 티무니 마을의 남서쪽 해상에 어떤 구조물이 있다는 사실을 듣게 된다. 그곳을 찾아 가보자!

트라이비라 (トライビラ-): 도전레벨 25

이곳에 들어가서 석판을 조사하면 이 곳은 3명이 따로 행동해야만 길이 열린다는 사실을 알 수 있다. 그 후 3명이 한명씩 3갈래의 길 중 하나씩을 맡아서 가게 된다. 왼쪽의 워프존으로는 잭이, 가운데로는 세실리아가, 오른쪽으로는 로디가 가는 것이 좋다. 잭의 경우 중간에 빨리베기의 힌트를 가르쳐 주는 석상이 있다. 3명 모두 마지막의 석상 앞까지 가면 처음 석판 뒤의 파란문이 열리게 된다. 그리고 그 안으로 들어가면 이곳의 보스인 메이지폭스(メイジホォックス)가 나온다. 메이지 폭스는 혼란공격과, 여러가지 마법공격을 사용해 오므로, 마법방어에 신경써야 한다. 이곳에 오기 전에 로디의 새 암인 ABM런처를 개조시켜 두는것이 좋다. 메이지 폭스를 물리치면 푸른양심(あおいりょうしん)을 얻을 수 있다.

이곳이 트라이비라이다.

세명이 힘을 합치면 문이 열린다

이곳의 보스인 메이지폭스

거인의 요람 (巨人のゆりかご) : 도전레벨 26

이곳이 트라이비라이다.

블럭을 잘 밀면 문이 열린다

이것은 고렘?

아스갈즈 기동!

붉은사심과 푸른양심을 모두 구했다면 바다의 북쪽에 있는 거인의 요람으로 오자. 이곳에는 두개의 구멍을 가진 큰 문이 있는데, 이곳에서 두개의 아이템을 사용하면 속으로 들어갈 수 있다. 던전내부는 주로 바닥에서 나오는 침과, 벽에서 나오는 창으로 구성되어 있다고 보면 된다. 또 중간중간에 블럭을

밀어서 문을 열어야 하거나 상자를 던져서 길을 만들어야 하는 곳이 있다. 침과 창은 달려서 피해가야 하지만 달리다가 빠질 수가 있으므로 주의하자. 최하층까지 가면 또 하나의 고렘을 발견하게 되는데, 일행은 아직 고렘을 다룰 수 없으므로 우선 에마박사를 찾아가게 된다. 에마박사를 이곳으로 데리고 오면 그녀는 고렘을 되살리기 위해 여러가지 조사를 해보지만 고렘은 되살아나지 않는다. 하지만 세실리아의 마음이 고렘과 통하여 결국 고렘 아스갈즈(アースガルズ)는 되살아나게 된다. 고렘 아스갈즈를 이용하면 적들과 싸우지 않고 이동할 수 있으며, 얕은물을 건널 수 있다. 하지만 숲은 통과하지 못하므로 주의하자.

코트세임(コートセイム) 마을

아스갈드를 얻은 후 일행은 거인의 요람 동쪽에 있는 아크티카 대륙으로 오게 된다. 하지만 마자가 있는 포토스피아(フォトスフィア)에는 바리어가 쳐있어서 결국 들어가지 못하고 만다. 그후 남쪽으로 쭉 내려오면 코트세임(コートセイム)이라는 마을로 오게 된다. 이 마을에는 암마이스터이며 자선가인 니콜라(ニコラ)가 있는데, 그의 집에 가서 그와 이야기하면 이벤트가 일어난다. 니콜라는 로디의 양할아버지의 제자였기 때문에 로디 일행에게 매우 잘해주고 젠마이의 나사(ゼンマイのネジ)를 주면서 동쪽에 있는 탑인 바람바다의 에비타프(風の海のエピタフ)에 가보라고 한다. 마을을 둘러보면서 아이템을 찾은 뒤 탑으로 향하자.

바람바다의 에비타프(風の海のエピタフ) : 도전레벨 28

젠마이의 나사를 이용해 길을 만들자

루시에도를 따라가면 길이 생긴다

암호를 입력하자

부메랑과의 전투

이곳은 바닥에 컨베이어 벨트가 설치되어 있는 곳이 많은 던전이다. 우선 입구를 기계가 막고 있는데 이곳에서 니콜라가 준 젠마이의 나사를 사용하면 내부로 들어갈 수 있다. 어느정도 올라가면 문이 닫혀 버리고 루시에도(ルシエド)라는 늑대가 나타나는데 매직스탭으로 말을 걸면 자신을 따라오라고 한다. 여기서는 늑대를 따라 진행하자. 그 다음 층에서는 암호를 입력해야 하는 곳이 나오는데, 우선은 한펜을 이용하여 스위치를 눌러 책을 얻은 후, 암호에 책의 이름을 입력하면 된다. 책이름은 'ワルブルギスのよる'이다. 패스워드를 입력하여 생기는 계단으로 내려가면 로디의 3번째 Goods인 롤러대시를 얻을 수 있다. 이것을 사용하면 컨베이어 벨트를 거슬러 올라갈 수 있다. 그 후 다음 층에서는 처음에 있던 기계 3대가 있는 것을 볼 수 있는데 여기서도 젠마이의 나사를 사용하면 책의 새로운 빨리베기 힌트를 얻을 수 있다.

최상층까지 올라가면 아까 나왔던 루시에도와 새로운 나이트퀴터즈의 일원인 부메랑(ブーメラン)이 나타나고 그와 싸우게 된다. 부메랑과 루시에도는 모두 물리공격을 해오며, 공격력이 매우 높아 800 이상의 데미지를 입히므로 조심해야 한다. 둘에게 어느정도의 데미지를 입히면 나중에 다시 만나자면서 사라져 버린다. 그 후 상자안에 들어있는 룬드라이브(ルーンドライブ)를 가지고 마을로 돌아오자.

음모

룬드라이브를 가지고 니콜라에게 오면 그는 다음날쯤 룬드라이브의 비밀을 가르처 주겠다면서 오늘은 고아들과 함께 파티를 열자고 한다. 파티도중에 로디로 제인에게 말을 걸면 그녀는 밤에 밖에서 만나자는 말을 한다. 그말대로 파티가 끝난 후, 둘은 밤에 만나게 되고 제인은 자신의 생각을 이야기해준다. 그러는 사이에 날이 밝아오고 알하자드가 나타나서 마을사람들을 살리고 싶다면 룬드라이브를 내놓으라고 한다. 알하자드가 간 후 니콜라는 마을사람들을 데리고 남동쪽에 있는 결계의 사당(結界のほこら)으로 가고 일행은 마을에 있다가, 알하자드에게 속았다는 것을 느끼고 뒤따라 결계의 사당으로 향하게 된다.

다시 나타난 알하자드

결계의 사당(結界のほこら) : 도전레벨 29

결계의 사당은 원래 센트센롤 마을처럼 몬스터의 침입을 막는 결계가 처져 있었으나, 그때와 마찬가지로 결계는 모두 풀려버린 후였다. 사당내부를 이리저리 돌아다니다 보면 책의 새로운 빨리베기 기술의 힌트를 얻을 수 있고 아이템도 얻을 수 있다. 그외에 사람들에게서 몬스터가 사람의 모습을 하고 있었다는 이야기를 듣게 된다. 또 어떤 방에서는 개를 보게 되는데 이 개는 바로 몬스터가 변한 것이었다. 이 녀석을 물리친 후, 제인에게 가면 제인은 수녀가 결계의 문제로 우리를 찾고 있었다면서 수녀를 찾아보라고 한다. 수녀가 있는 방에 가보면 아이들이 무서워서 수녀에게 붙어 있는데 한펜을 사용하면 떼어내 수 있다. 애들을 비키게 한 후, 수녀에게 이야기하면 한펜은 이제까지의 일을 토대로 결계가 풀린 것을 추리해 보게 되는데, 이때 알하자드의 목소리가 들려온다. 그 후 룬드라이브가 있는 곳에 가보면 알하자드가 나타나고, 알하자드와 싸우게 된다. 알하자드는 예상외로 어렵지 않다. 그를 물리치면 그는 룬드라이브는 포기하지만 다음에는 그냥두지 않는다면서 가버리고 포토스피아(フォトスフィア)로 오라고 한다. 그 후 다시 니콜라에게 이야기하면 그는 룬드라이브를 이용해 아스갈즈를 파워업시켜준다.

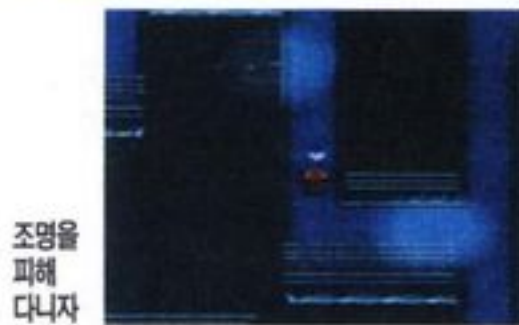
개로 변해있던 중간보스 아가레스

알하자드와의 첫 전투

포토스피아(フォトスフィア) : 도전레벨 30

파워 업한 아즈갈즈를 타고 다시 이곳에 오면 바리어를 무력화시켜서 내부로 들어올 수 있게 된다. 우선은 마더의 힘의 원천이 되고 있는 눈물의 조각부터 찾아야 한다. 던전내에는 전기바리어가 쳐져 있는데, 폭탄으로 발생장치를 부수면 지나갈 수 있게 된다. 어느정도 진행하면 의문의 남자가 계속 나타나서, 일행의 진행을 도와주게 되고, 결국 간단하게 눈물의 조각을 찾게 된다. 눈물의 조각을 찾은 후에는 모든 전기바리어가 사라지므

로 다시 입구근처까지 나와서 다른 길을 통해 진행하자. 이곳까지 오는 도중에 로디의 새로운 암인 트윈디바이스를 찾을 수 있다. 어느 정도 진행하면 세이브 마법진이 나오고 그 뒤에는 서치라이트가 비추는 곳이 나오는데, 서치라이트를 피해 진행하자. 이곳까지 지나면 고렘중 하나인 리리티아가 등장하고, 일행은 리리티아와 싸우게 된다. 리리티아는 수계 공격을 사용하며, 가끔씩 잠공격도 병행하므로 우선 전투가 시작되면 모닝콜의 마법부터 걸어 두자. 화계의 가디언을 사용하거나, 로디의 ABM런처럼 집중공략 하면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다. 리리티아를 물리치고 좀더 진행하면 드디어 마자를 만나게 되고 그녀와 싸우게 된다. 하지만 눈물의 조각의 힘을 빼앗긴 마더는 그리 어렵지 않다. 리리티와의 때와 비슷한 방식으로 싸우면 이길 수 있을 것이다. 마더를 물리치면 부상했던 포토스피아는 바다로 가라앉는다. 그리고 일행은 제인과 바소로뮤선장에 의해 구출된다. 하지만 마더를 배신한 나이트 쿼터즈는 정식으로 펄가디아에 선전포고 하게 된다.

아즈갈즈의 힘으로 바리어를 없애게 된다

조명을 피해 다니자

더 넓은 곳을 향하여

나이트 쿼터즈의 선전포고가 있은 지, 몇일 후 아델하이드 족도 에마박사를 주축으로 앞으로의 계획을 구상하였다. 3명의 일행은 이제까지 한것처럼 행동하고, 제인역시 독자적으로 적들의 정보를 모으며, 자신은 고대문명의 연구에 더 전념하겠다는 내용이었다. 결국 이제까지 한것처럼 알아서 정보를 모아 진행하라는 것이다. 돈의 여유가 된다면 아델하이드 부흥위원회에 기부를 조금 하고 돌아다닐 수 있는 곳을 모두 돌아다녀보면서 정보를 모아보자. 사람들의 말에 의하면 대부분 외해(外海), 즉 바깥쪽 바다를 이야기한다. 하지만 외해는 회오리가 일고 있는 곳이 있어 지나가지 못하는데, 우선은 타운로젯타의 촌장을 찾아가서 의뢰를 받은 후 회오리가 일고 있는 심연의 용궁으로 가자.

새로운 적!?

심연의 용궁(深淵の龍宮) : 도전레벨 31

이곳의 중점은 세실리아의 마지막 Goods인 매직포트를 찾는 것이다. 이 매직포트는 쏟아도 쏟아도 계속 물이 나오는 항아리로, 이것을 사용하여 던전내의 불을 끄면서 진행하게 된다. 적들도 별로 어렵지 않고 던전도 그리 복잡하지 않으므로 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 그리고 여기 던전에는 블럭을 밀어서 아이템을 찾는 곳이 많은데, 잘못되었다면 회중시계를 사용하여 다시 도전하자.

던전의 마지막에는 바다의 가디언인 루카디아가 등장하고, 그와 함께 레디 하켄도 등장하여 일행과 싸우게 된다. 레디하켄역시 물리공격을 주로 사용하므로 방어력을 올리는 마법을 잘 사용해 주면 가볍게 이길 수 있다. 레디하켄을 이기면 그녀는 그들의 계획을 조금 가르쳐 주고 사라진다. 그들의 계획은 세계에 퍼져있는 에루의 사당으로 이어져 있는 레이라인(レイライン)을 파괴하는 것이다. 이곳을 클리어하면 활동범위가 더욱 넓어진다.

매직포트로 불을 끄자!

외해(外海)

심해의 용궁을 클리어 한 후, 그곳으로부터 바깥바다로 나가면 우선 여러곳을 둘러보는 곳이 좋다. 우선은 세계 여러곳의 변두리 길드(はずれギルド)에 가서 이제까지 쓸모없던 마법들을 모두 상위마법으로 바꾸자. 또한 남쪽의 섬에는 투기장이 있으며, 코트세임에서 배를 타고 남서쪽의 잊혀진 폐옥(わすられる廢屋)에 가면 어디서나 고렘을 불러낼 수 있는 거인의 오카리나(きょうじんのオカリナ)를 구할 수 있다. 어느정도 세계를 돌아다니고 정보를 모았다면, 미라마 마을에서 배를 타고 북쪽으로 올라가면 나오는 데몬즈라보(デモンズラボ)로 가자. 이곳에는 레디하켄과 눈물의 조각과 반대의 힘을 가진 다크네스티아(ダーク ネスティア)가 있다.

데몬즈라보(デモンズラボ) : 도전레벨 32

이곳은 포토스피아와 비슷한 분위기의 던전이다. 우선 처음에는 그때처럼 전기바리어가 있는데, 전과 같이 폭탄으로 발생장치를 부수면 된다. 엘리베이터를 타고 계속 내려가다 보면 문이 닫혀 있고 ID를 입력하라는 곳이 나오는데, 여기서는 양쪽의 4개의 방에 있는 연구원을 모두 물리친 뒤, 뒤에 있는 단말기를 조사해야 한다.

단말기를 조사하다보면 ID가 'ミヨイ*タミアラ'인 것을 알 수 있다. 이것을 문에 입력하면 문이 열리고 다크네스티아가 있는 방으로 갈 수 있게 된다.

여기까지 오는 도중에 로디의 새로운 검과 암인 나팜프레어를 꼭 찾도록 하자.

다크네스티아가 있는 방으로 가면 또 레디하켄이 등장하여 싸우게 되는데, 역시 별로 강하지 않다. 새로 조합한 사우이 마법인 하이실드와 공격력을 두배로 올려주는 하이퍼를 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 레디하켄을 물리치면 책은 그녀가 에루미나(エルミナ)였던 것을 알게 되지만 알하자드가 나타나서 다크네스티아와 레디하켄을 데리고 가버린다.

뒷쪽의 단말기에서는 가디언들을 없애는 계획인 카딘길(カディンギル)에 대해 알 수 있으며, ID 입력 전의 방에서는 고렘들에 대한 정보를 알 수 있다.

이곳이 데몬즈라보

ID를 입력하자

가디언 로드

레디하켄과 알하자드가 사라진 뒤, 일행은 가디언로드가 있었다는 고대유적으로 향하게 된다. 이곳은 코트세임의 남쪽에 있는 동굴 원더링아일(ワンダリングアイル)을 통해 갈 수 있다.

원어링아일을 건넌 뒤 거인의 오카리나를 이용해 고렘을 불러서 서쪽의 얕은 물을 건너면 가디언로드가 있는 떨어진 산크체어리(堕ちたサンクチェアリ)가 나온다.

이곳에 가디언로드가 있다고 하는데...

원더링아일 (ワンダリングアイル) : 도전레벨 32

이곳은 산크체어리로 가기위해 거쳐야 하는 곳이다. 산을 넘어서 반대쪽까지 가는 것이므로 그리 어렵지는 않다. 대부분이 와이어 훅을 사용하여 건너가야 하는 곳인데, 기둥이 잘 보이지 않거나 대각선으로 사용해야 할 경우도 많으므로 주의하자. 또 갈 수 없는 곳에 보물상자가 있을 때가 있는데 이것은 한펜을 이용하면 된다. 산의 반대쪽으로 나오면 봉인의 땅까지 온 것이나, 아래쪽으로 쭉 내려가면 변두리길드가 있고 고렘을 타고 물을 건너면 산크체어리로 갈 수 있다.

이곳이 원더링아일이다

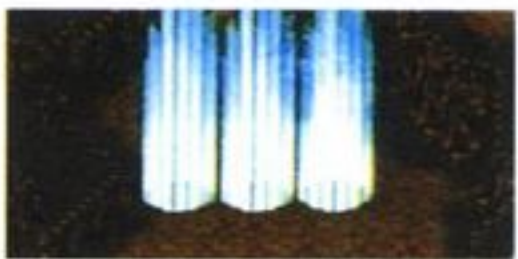
떨어진 산크체어리 (堕ちたサンクチェアリ) : 도전레벨 33

이곳역시 수많은 트랩이 준비되어 있다. 우선 들어가자마자 있는 불은 매직포트로 해결하자. 불을 끈 후 계속 진행하면 석상이 3개 있고 문이 두군데 닫혀 있는 곳이 나오는데, 여기서는 서로 반대쪽의 석상을 밀어야 문이 열린다. 즉, 왼쪽의 석상을 중앙으로 옮기면 오른쪽의 문이 열리는 것이다. 이곳을 지나가면 그후부터는 별 어려움 없이 계속 내려갈 수 있다. 중간중간에 벽에 여러가지 이야기가 써여져 있는데, 한번씩 읽어보도록 하자. 마지막에는 4개의 석상과 석상 바닥은 3개만 있는 곳이 나오는데, 여기는 내려오면서 보았던 자료들을 이용해서 문을 열어야 한다. 우선은 노란색 석상을 중앙에 놓고 그 다음은 파란색 석상을 오른쪽에 놓는다. 마지막으로 빨간색 석상을 왼쪽에 놓은 뒤, 남는 하늘색 석상을 폭탄으로 폭파시키자. 그러면 문이 열린다. 세이브 포인트를 지나고 문을 열고 들어가면 부메랑과 루시에도가 다시 등장한다. 전에도 매우 어려웠었지만 이번에는 더욱 더 어렵다. 역시 방어력을 높이고 HP에 주의하면서 싸우자! 루시에도는 HP가 부메랑보다 낮으므로 루시에도부터 노리는 것이 좋다. 2번째로 부메랑을 쓰러뜨리면 그는 루시에도를 다시 살리고 가버린다. 3개의 석상을 모두 얻고 안쪽으로 들어가 슈우의 빨리베기 힌트를 얻은 뒤, 던전을 빠져나오자. 3개의 석상을 모두 조사하면 세실리아에게 3단계 포스어빌리티인 하이 마테리아가 생긴다.

석상을 잘 밀어야 한다

왼쪽부터 빨강, 노랑, 파랑 순이다

지크프리드와의 결전

산크체어리를 빠져나오면 다시 하늘이 갈라지면서 지크프리드의 목소리가 들려온다. 그는 다시 마물들을 세계에 내려보낼 생각인 것이다. 게다가 이번에는 우리와 결전을 치루기 위해 3명을 차원의 틈에 존재하는 게이트제네레이터(ゲートジェネレイター)로 불러들인다.

소환되어가는 3인

게이트제네레이터 (ゲートジェネレイター) : 도전레벨 34

차원의 틈으로 소환된 일행은 지크프리드가 불러낸 마물에게 습격을 받게 된다. 이 녀석들은 거의 이상상태 마법만을 사용해 오는데 매우 귀찮다. 이들을 물리치면 환상이 사라지고 게이트제네레이터에서 일행은 지크프리드를 찾으러 가게 된다. 조금만 진행하면 바보 제트가 또다시 등장한다. 처음에 그는 바닥을 없애버리는데 제트의 몸에 와이어훅을 사용하면 된다. 2번째는 바닥에 전류를 흐르게 하는데, 이것은 로디의 롤러대쉬를 사용하면 지나갈 수 있다. 3번째에는 비밀문의 위치를 가르쳐 주며 4번째에는 문을 닫아버리는 함정을 사용하는데, 갇히게 되면 회중시계를 사용하자. 이곳은 조금만 생각해 본다면 간단하게 넘어갈 수 있다. 이곳을 지나가면 제트는 고렘 중 하나인 디아브로(ディアブロ)를 데리고 나온다. 디아브로는 화계공격을 사용하므로, 수계공격에 약하다. 세실리아에게 루카디아를 장비시켜준 후 하이마테리아로 사용하면 가볍게 이길 수 있을 것이다. 마지막에는 패스워드 입력식 문이 등장하는데 아무말이나 넣어도 열리는 문이였다. 결국 제트는 지크프리드가 있는 곳까지 도망가고 일행은 지크프리드와 결전을 벌이게 된다. 지크프리드 역시 대부분이 물리공격이기 때문에 방어력만 올려두면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다. 3인에게 패배한 지크프리드는 결국 제네레이터를 폭주시켜 블랙홀을 만들어 모두 함께 죽으려고 한다. 그리고 로디의 팔에 와이어를 감아버린다. 로디는 칼로 와이어를 끊으려고 하지만 미스실로 만들어진 와이어는 절대 끊어지지 않는다. 결국 지크프리드와 제트 그리도 3인은 블랙홀에 빨려들어가게 되는데 로디가 자신의 팔을 잘라버리는 모험을 하게 된다. 그러나 3인도 결국 블랙홀에 빠져들게 된다. 하지만 놀랍게도 세실리아의 눈물의 조각이 빛나면서 일행은 펄가이아로 돌아오게 된다. 한편 블랙홀을 통해 포토스피아로 떨어진 지크프리드는 아직 살아있었으나 갑자기 나타난 괴생물체에 의해 먹혀버리고 만다. 그렇다면 마더는 아직 살아있었단 말인가?

이렇게 하고 문을 열면?

두번째 고렘 디아브로

지크프리드의 최후

로디의 비밀

어찌된 영문인지 몰라도 결과적으로 일행은 펄가이아로 돌아오게 되었다. 그 후 정신을 차린 세실리아는 로디에게 회복마법을 걸려고 하는데, 놀랍게도 로디는 마족과 같은 기계인간이였다. 결국 잭과 세실리아는 로디를 데리고 에마박사에게 가게 된다. 로디를 관찰한 에마박사는 로디의 몸이 기계로 되어있지만 신경이나 혈관 등의 기관은 인간과 똑같고, 아픔을 느낄 수 있다고 한다. 그러면서 잘라진 팔이 있다면 몰라도 없는 팔을 만들어 낼 수는 없다고 한다. 그 후 세실리아와 잭은 로디가 1000년전에 만들어졌음을 알고 마리엘을 찾아간다. 마리엘은 로디가 살아있는 강철로 만들어졌다고 한다. 하지만 현재 펄가이아에서는 살아있는 강철을 만들 수 없다고 한다. 그래서 결국 마리엘은 일행을 에루족이 살고 있는 또다른 세계로 데려가려 한다. 마리엘이 일행과 합류하면 마을에 남쪽에 있었던 성삼의 무덤으로 가자.

그곳에는 에루족의 세계와 펄가이아를 연결해 주는 단 하나의 통로가 있다. 하지만 그것을 가동시키기 위해서는 에루족의 피가 필요했고, 마리엘은 자신을 희생시켜 일행을 에루족의 세계로 오게 해주었다. 하지만 곧 에루족 마을사람들에게 잡히게 되었고 사정을 들은 족장은 마을에서 추방당한 바심을 찾아가 보라고 한다. 그후 마을사람들과 이야기해서 생명의 가디언을 찾을 때 필요한 혼의 열쇠(たましいのカギ)를 얻고 마을을 나와 남서쪽에 있는 포레스트프리즘으로 가자.

에마 박사도 로디를 고쳐주지 못한다

자신을 희생하여 일행을 도와주는 마리엘

포레스트프리즘 (フォレストプリズン) : 도전레벨 35

이곳은 몬스터들을 가두어 놓고 빠져나오지 못하도록 미궁으로 만들어 놓았기 때문에 들어가는 자도 미로를 헤매게 되어 있다. 입구에 있는 동물과 이야기해보면 오른쪽이든 왼쪽이든 한쪽 벽으로만 붙어서 진행하다보면 출구까지 갈 수 있다는 이야기를 듣게 된다. 숲의 중간쯤에서는 생김새가 조금 다른 상자를 발견하게 되는데, 마을에서 얻었던 혼의 열쇠로 열면 조그만 빛이 도망가는 것을 볼 수 있다. 이것을 계속해서 쫓아가면 생명의 사디언을 얻게 된다. 가디언을 얻은 뒤, 계속 아래쪽으로 진행하면 숲을 빠져나오게 된다.

이 상자에 생명의 가디언이

숲을 빠져나온 뒤, 동남쪽으로 계속 진행하면 마리엘의 오빠인 바심이 살고 있는 집이 나온다. 그는 처음엔 그가 저지른 엄청난 죄때문에 더이상 가디언브레이드를 만들지 않겠다고 하지만, 마리엘의 설득에 의해 일행을 도와주겠다고 한다. 대신 생명을 불어넣기 위해 생명의 가디언이 팔을 컨트롤하기 위해 마의 가디언이 각각 필요하다면서 돌을 찾아오라고 한다. 생명의 가디언은 포레스트프리즘에서 찾았을 것이고, 마의 가디언은 크란 수도원의 봉인도서관에서 찾을 수 있다. 마의 가디언을 찾기 위해 크란 수도원으로 향하자.

데레 메탈리카 (デレ メタリカ) : 도전레벨 35

이책장을 조사하면 데 레 멜탈리카이다

드디어 마의 가디언을 얻었다

수도원에 온 후, 눈물의 조각을 이용하여 봉인도서관으로 가자. 마지막 방의 왼쪽 책들을 조사하면 책속으로 들어가 마의 가디언의 시련을 받게 된다. 시련은 크게 3가지이며, 첫번째 잠긴 문은 회중시계를 두번 사용하면 된다. 두번째는 책장이 5개, 상자가 5개가 있는 곳인데 이곳에서는 3, 4번째 상자만 열면 문이 열린다. 3번째 시련은 석판에 써있는 내용에 따라 왼쪽과 오른쪽의 길을 택하면 된다. 이 3가지 시련을 거치고 마지막까지 가면 마의 가디언을 얻을 수 있다. 중간에 여러가지 책을 발견하게 되는데 모두 모으면 책의 새로운 빨리베기 힌트를 얻을 수 있다.

깨어난 로디

두가지 가디언을 모은 후, 바심에게 가면 그는 로디의 팔수술을 한다. 하지만 중요한 건 로디의 마음이 깨어나야 한다는 것이다. 그후 세실리아는 로디의 꿈속으로 들어가게 되고 로디의 과거를 보게 된다. 그 중에서 로디의 꿈을 잡고 있는 에리자베트(エリザベート)를 발견하게 되고 그녀를 무찔러 로디를 꿈에서 구해낸다. 그후 일행은 다시 펄가이아로 돌아오고 놀라운 소식을 듣게 된다. 그것은 바로 에마박사의 발명이었다. 에마박사는 하늘을 날 수 있는 비행기를 발명한 것이었다.

하지만 아직 모터의 불안전으로 높은 산은 날지 못했다. 또 수도원의 안제는 남동쪽에서 이상한 힘이 느껴진다면서 무언가가 일어나고 있다고 한다.

세계의 남동쪽 대륙으로 가기 위해서는 산을 넘어야 하지만 프로트윙은 아직 산을 넘지 못하므로 엔진을 파워 업 시킬 제미니서키트(ジェミニサーキット)를 찾아야 한다.

에리자베트는 신성공격으로 공격하자

프로트윙 발진

제미니의 유해 (ジェミニのなきがら) : 도전레벨 37

이곳은 코트세임 근처에 있다. 이름에서 보다시피 에마가 찾아오라고 한 제미니서키트가 있는 곳이다. 던전내부는 피라밋같은 분위기를 풍기는데 요점은 보석의 취급이다. 던전 내부에는 미이라의 관과 비슷한 구조물이 많은데 어떤 것은 보석이 박혀 있고 어떤 것은 그렇지 않다. 보석이 박혀있는 곳에서 보석을 빼내 그렇지 않은 곳에 바꿔 끼우면 관이 움직여서 아이템 등을 찾게 된다. 중요한 것은 보석의 개수가 4개이고 반드시 필요한 곳이 4군데이므로 아이템 등을 찾아서 더이상 갈 필요가 없는 곳의 보석은 다시 빼야 한다. 던전의 마지막 부근에서는 로디의 마지막 Goods인 마이트 글러브를 얻을 수 있는데, 이것을 이용하면 물체를 멀리 날려버리거나, 진동시킬 수 있다. 던전의 마지막에는 제미니서키트가 있는데 보스인 마신드레이크(マシンドレイク)도 함께 잠들어 있다. 마신드레이크는 900정도의 데미지를 주는 전체공격을 사용할 뿐, 별로 어렵지 않다. 제미니서키트를 가지고 알데하이드로 향하자.

보석을 잘 이용하자

보스인 마신드레이크

갈 윙(ガル ウイング) 발진

제미니 서키트를 가지고 성으로 가면 에마박사를 만나게 되고, 이

때 제인의 팀도 나머지 하나를 찾았다는 소식을 듣게 된다. 하지만 곳바로 해상에서 어떤 괴물체에게 습격받았다는 소식을 듣게 되고 결국 배는 가라앉아 제미니 서키트는 바다속에 가라앉아 버린다. 하지만 장소가 바로 그 유명한 배의 묘지 야드이다. 유령선 때와 마찬가지로 이번에도 해안에 가보니 제미니 서키트가 떠내려와 있었다. 이것을 가지고 에마에게 가면 드디어 모든 곳을 자유롭게 이동할 수 있는 갈윙이 탄생하게 된다.

이 괴물은 과연?

제펫의 제자인 6명의 암마이스터

반데모니움(バンデモニウン):도전레벨38

이곳은 세계의 남동쪽의 산맥으로 둘러싸인 곳에 위치하고 있다. 던전은 별로 복잡하지 않지만 3명이나 되는 보스가 기다리고 있고 한번 들어가서 어느정도 진행하면 밖으로 나올 수 없으므로 들어갈 때 주의하도록 하자. 마법진이 있는 곳까지 가서 약간 더 진행하면 알하자드와 레디하켄 그리고 고렘인 타라스크(タラスク)가 등장하는데 여기서는 타라스크와 싸워야 한다. 타라스크는 육탄공격을 메인으로 한 고렘이므로 방어력을 높인 후에 마법으로 싸우자. 타라스크를 물리치면 슈우는 에루미나를 구하려다 알하자드의 함정에 빠지게 된다. 정신을 차려보면 3명은 모두 따로 떨어져 있게 되는데, 우선은 한펜을 사용하여 감옥의 스위치를 내린 후 3명을 차례차례로 이용하여 만나게 해야 한다. 보석을 이용하여 열리는 문을 잘 이해한다면 쉽게 3명을 만나게 할 수 있을 것이다. 3명이 만난 후에 감옥을 지키는 데모노브로펫트(デモノプロフェット)와 싸워야 하는데 데모노브로펫트는 마법공격만 사용하므로 마법방어에 신경쓰자. 그를 이기고 나면 아까 세이브했던 곳으로 빠져나오게 된다. 그 후 다시 앞으로 계속 진행하면 이곳의 마지막 보스인 바람(バラム)이 등장한다. 바람은 이상상태공격을 많이 사용하는데, 이것은 가디언 오도류크를 잘 사용하면 쉽게 풀어나갈 수 있다. 바람을 물리치고 더 진행하면 다크네스티아가 있는 방으로 가게 된다.

나타난 알하자드와 에루미나

간수장 데모노브로펫트

다시찾은 용기

일행은 다크네스티아가 있는 곳까지 가지만 이미 때는 늦었다. 게다가 되살아난 지크프리드까지 나타나 더욱더 상황을 어렵게 만든다. 결국 그들은 다크네스티아의 부정의 에네르기를 인공위성으로 쏘아올리고 인공위성에 반사된 에네르기는 펄가디아 전토를 휩쓸었다. 결국 잭의 분노에 의해 다크네스티아는 부서져 버리지만 에루미나는 다시 가버리고 만다. 슈우는 예전의 꿈을 다시 꾸게 되고 에루미나와의 결전을 치루러 아크티카(アークティカ)로 향한다.

다크네스티아 안에는 에루미나가

펄가이아를 휩쓰는 천재지변

아크티카(アークティカ):도전레벨 39

잭은 용기의 가디언을 부활시킨다.

모습을 드러낸 카딘길 탑

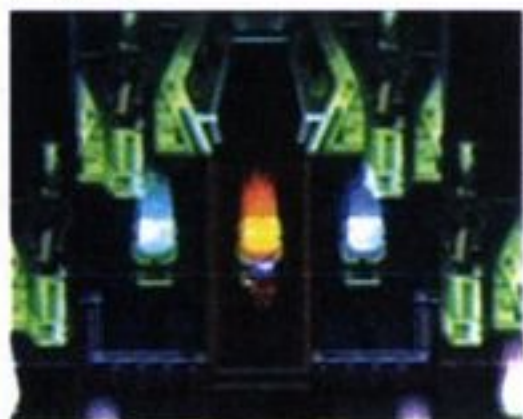
이곳은 포토스피아의 서쪽 산속에 있는 성으로, 잭의 고향이기도 하다. 이곳역시 반데모니움처럼 거의 일방통행의 던전이다. 옥좌에서는 빨리베기의 힌트와 검을 얻을 수 있으므로 꼭 들렀다 가자. 오프닝에 나왔던 지하의 그자리에 가면 에루미나가 잭을 기다리고 있다. 에루미나와의 전투는 잭 혼자 하게 되는데, 회복의 가디언을 사용해 준다면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 에루미나는 결국 생명를 다하게 되고 진정한 용기를 알게 된 잭은 용기의 가디언을 부활시킨다. 한편 지크프리드의 계획에 의해 가디언들의 혈맥이 갈라지자 에루족의 코로니와 펄가이아를 연결해 주는 카딘길(カディンギル)이 그 모습을 드러낸다.

최후의 결전

드디어 게임의 마지막이다. 카딘길의 탑은 세계의 중앙부근에 있으므로 쉽게 찾을 수 있을 것이다. 탑 근처의 섬에 내린 후 거인의 오카리나를 불러 아스갈즈를 타고 들어가자. 카딘길의 탑과 공격용 코로니 마르도쿠(マルドゥーク)는 이어져 있으므로 이곳에 가기 전에 로디의 암을 모두 파워 업시키고 세계를 돌아다니면서 아이템과 레벨을 모으자. 지금까지 소개된 던전 외에도 스토리와 관련없는 2~3개의 던전이 더 있으므로 둘러보는 것이 좋다. 또 반데모니움 남쪽의 사막에서는 폐기된 고렘과 싸울 수 있다.

카 딘길(カディンギル): 도전레벨 40

아스갈즈를 타고 이곳에 들어가면 입구에서부터 부메랑과 만나서 싸우게 된다. 이것으로써 부메랑과의 3번째 싸움이 되는데 이젠 별로 어렵지 않다. 역시 루시에도를 먼저 없앤 후 부메랑을 노리자. 부메랑을 이기면 적들이 우르르 몰려나오는데 부메랑이 대신 이들을 막아준다. 이번 던전은 어느정도 문제를 해결해야 한다. 대부분 블럭을 누르거나 석상을 밀어서 문을 여는 것이다. 중간쯤에 문이 세개가 나오고 윗쪽에 스위치가 있어서 스위치를 누른 후, 내려와야 하는 곳이 있는데 스위치를 누르면 뒷쪽 문이 잠기므로 잘 생각해 봐야 한다. 이곳을 지나가면 스위치가 9개 나오는 곳이 나오는데 한개를 움직이면 주변의 두개가 동시에 움직이므로 여러번 시도해 봐야 할 것이다. 이곳까지 지나가면 드디어 알하자드와의 결전이다. 알하자드는 마법위주로 공격하므로 마법방어에 신경

쓰자. 잭에게 하이퍼 마법을 걸어 준 뒤, 마그넘팡으로 공격하면 6000~8000까지의 데미지를 줄 수 있다. 알하자드를 물리치면 공간이동 장치를 이용해 마르토크로 갈 수 있다.

이렇게 해놓고 내려가야 한다

알하자드와의 결전

코로니 마르도쿠 (マルドゥーク) : 도전레벨 42

이 던전은 크게 4개의 에리어로 구성되어 있다. 우선은 세큐리티시스템 스위치를 찾아 전기바리어를 없애야 한다. 전기바리어 발생장치는 대각선에서 폭탄을 설치하여 부수자. 파이프로 되어 있는 곳을 지나면 떨어지는 바닥이 나오는데 이곳에서는 달려가다가 멈춘 후, 와이어 훅을 사용해 건너야 한다. 이곳을 지나면 코로니 내 3개의 지역으로 워프할 수 있는 곳이 나온다. 워프할 곳을 정하는 것은 스위치를 이용해 판넬에 불이 들어오게 하면 된다.

3개의 지역은 각각 거주에리어, 광석채취에리어, 신전에리어로 되어 있다. 이 3개의 에리어에서 마르도쿠의 눈동자, 팔, 날개(マルドゥークのひとみ, つばさ, うで)를 찾아서 제단에 올려놓아야 문을 열 수 있다. 거주에리어는 마을처럼 구성되어 있는데 이것은 모두 허상이므로 사람들의 말은 모두 거짓말이다. 묘지에서 트레저콜을 사용하면 마르도쿠의 날개를 찾을 수 있다. 광석채취 에리어는 동굴로 되어있는데 그리 복잡하지 않으므로 쉽게 마르도쿠의 눈동자를 찾을 수 잇을 것이다.

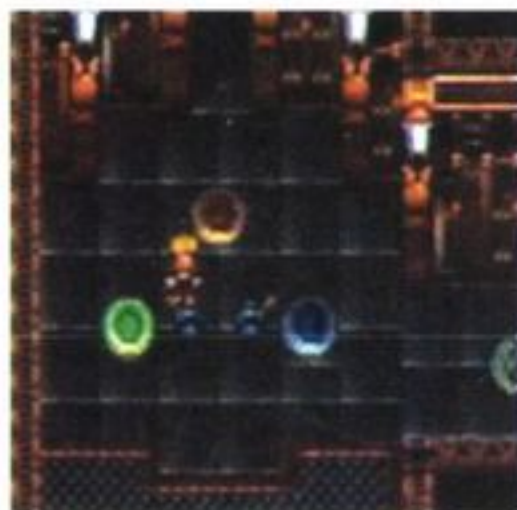
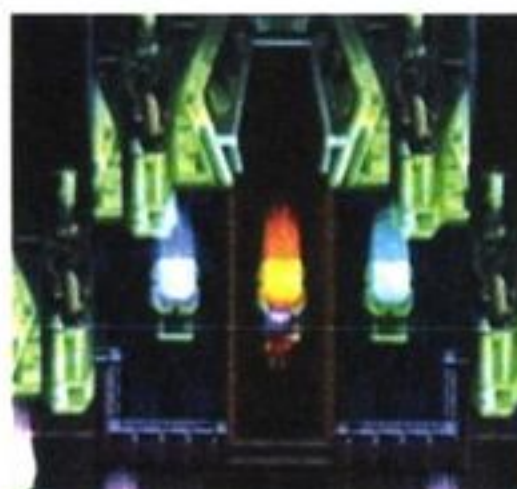
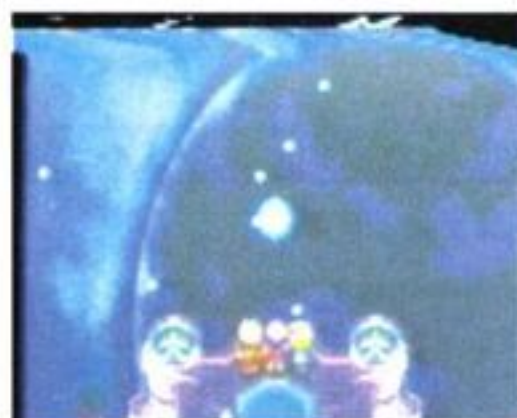
이곳에는 고렘중 하나인 세토가 있다. 마지막으로 신전 에리어는 문을 열고닫는 보석을 이용해 석상을 움직인 후, 마르도쿠의 팔을 찾을 수 있다. 이곳에는 고렘 루시퍼가 있다. 하지만 루시퍼와 세토는 1000년전의 힘을 그대로 가지고 있기 때문에, 40대 초반의 레벨로는 이기기 힘들 것이다.

3개의 아이템을 찾은 후, 이것을 각각의 제단에 올려놓으면 문이 열리고 더 진행할 수 있게 된다. 어느정도 진행하면 서치라이트가 돌고 있는 방이 나오는데, 이곳에서 서치라이트에 걸리면 고렘 베리얼과 싸워야 한다.

하지만 베리얼은 그리 어렵지 않다. 베리얼까지 쓰러뜨리고 안으로 들어가면 드디어 지크프리드가 있는 코로니 제어실로 갈 수 있다.

이곳에 오기전에 세이브를 꼭 해두자. 일행이 도착하면 지크프리드는 코로니를 이용해 펄가이아를 공격하고 일행들과 최후의 결전을 치룬다. 지크프리드역시 전과 별로 달라진 것이 없으므로 방어력만 높인다면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

하지만 지크프리드의 몸에서 죽은 줄 알았던 마더가 등장하여 마더와 다시 전투를 하게 된다. 마더와 지크프리드의 합성체인 마더프리드(マザーフリード)역시 그리 강하지는 않으나 어떨 때마다 사용하는 전체 암흑마법 공격은 1500이상의 데미지를 입으므로 빠른 캐릭터를 이용해 아이템으로 회복하자. 마더를 물리치면 세실리아의 눈물의 조각은 그 힘을 발휘하여 어둠에 휩싸이던 펄가이아를 되살리게 된다. 그리고 일행은 펄가이아로 내려오기 위해 차원이동장치를 이용해 펄가이아로 내려온다.

하지만 이때 아직도 죽지 않은

이 스위치를 조작하면 각각 에리어로 갈 수 있다

곳에 3개의 아이템을 사용하면 문이 열린다

눈물의 조각이 힘을 되찾는다

지크프리드의 다른 모습이 나타나 마지막 전투를 하게 된다. 마지막 보스격인 지크츠바이(ジークツヴァイ)는 보통공격이 2000의 데미지를 주기 때문에 매우 힘들게 싸워야 할 것이다.

하지만 우리쪽의 행동이 더 빠르므로 그리 어렵지는 않다. 이제까지 아껴두었던 고급 아이템들을 마구마구 사용하자. 지크츠바이를 물리치면 일행은 카딘길의 앞으로 오게 된다.

그리고

무사히 3인은 카딘길의 앞까지 내려오게 된다.

하지만 카딘길은 폭팔하려 하고 일행은 위험에 처하게 된다.

하지만 이때 아스갈즈가 자신의 의지로 움직여서 3인의 앞을 막아서고 바리어를 친다.

결국 3명은 목숨을 구할 수 있었지만 아스갈즈는 한쪽 팔이 부러진 채, 영원히 잠들게 된다.

그리고 수일 후, 잭과 로디는 새로운 모험을 향해 아델하이드를 떠나고 홀로 남은 세실리아는 그들에게 편지를 쓴다.

편지에서 그녀는 드디어 자신이 해야 할일을 찾았다고 하며 잊고 간 물건을 보내주겠다고 한다.

하지만 그 잊고 간 물건은 바로 세실리아 자신으로 이 들은 또다시 펄가이아를 위해 새로운 여행을 떠나게 된다.

무너지는 카딘길

아스갈즈는 자신의 의지로 세실리아를 막는다

다시 여행을 떠나는 잭과 로디

여러가지 데이터

암(ア - ム) 일람 : 로디

이름	특징
핸디캐논(ハンディキャノン)	적한명에게 데미지를 입히는 바주카포
프리즘레이저(プリズムレーザー)	적 한그룹을 관통하는 7색의 레이저
ABM런처(ABMランチャー)	적을 랜덤하게 노리는 미사일런처
트윈디바이스(ツインデバイス)	럭에 따라 공격회수가 변화하는 구슬
나팜프레어(ナパームフレア)	적 한그룹에게 화염을 방사하는 암
버니싱레이(バニシングレイ)	적한명을 노리는 고출력의 레이저선
와일드펀치(ワイルドパンチ)	보통공격에 가속을 더하여 위력을 증가
아크스맷셔(アークスマッシャー)	모든 적을 공격하는 최강의 암

빨리베기 일람 : 잭

이름	특징
사이코크랙(サイコクラック)	보통공격의 1.25배의 데미지를 입히고 80%로 혼란
소닉버스터(ソニックバスター)	적한그룹에게 보통공격의 0.75배의 데미지를 입힘
메테오드라이브(メテオドライブ)	적한명에게 2배의 데미지를 입힘
트릭스타(トリックスター)	데미지는 반으로 줄지만, 한편이그사이에 아이템을 훔침
히링팩터(ヒーリングファクター)	우리편한명의 HP를 반분회복하고, 상태도 회복시킴
디바이드숏(ディバイドショット)	80%의 확률로 적한명의 HP를 반으로 줄임
브러스터차지(ブラスタチャージー)	적한명은2배 나머지는0.25의 데미지를 줌
스랏슈레이브(スラッシュレイブ)	운에따라 공격회수가 달라지는 기술, 최대10회
소울브레이커(ソウルブレイカー)	80%의 확률로 적한명을 일격에 격퇴
브레이드길티(ブレードギルティー)	적그룹에 대해 보통의 1.75배의 데미지를 줌
마그넘팡(マグナムファング)	적한명에게 3배의 데미지를 줌
섀도우바인드(シャドウバインド)	적그룹을 마비시키고 두번사용하면 4배의 데미지
페이저잽(フェイザーザップ)	적한명에게 2.5배의 데미지
인피니티노바(インフィニティノヴァ)	적전체에게 2배의 데미지를 입힘
크로스디멘션(クロスディメンション)	60%의 확률로 적전체를 일격격파
에이스인더폴(エースインザフォール)	사용자의 HP에 따라 최대10배까지 데미지를 줌

마법일람 : 세실리아

세실리아의 경우 두가지 문장을 조합하여 마법을 합성할 수 있다. 이때 크레스트그래프(クレストグラフ)가 필요하다. 지는 지오(ジオ), 프는 프레이(フレイ), 윙은 윙(ウィング), 뮤는 뮤즈(ミューズ)를 뜻하며 가로 세로에 따라 마법이 달라지므로 잘 합성하자.

기본백마법

이름	가로세로	특징
실드(シールド)	지지	마법의 방어막으로 보통공격의 방어력을 올림
카스(カース)	지프	이동중에 적과의 엔카운터율을 높인다.
리프렉트(リフレクト)	지윙	마법공격을 적에게 튕겨내는 바리어를 만듬
리바이브(リヴァイブ)	지뮤	전투불능의 우리편을 한명 회복시킨다.
색션(サクション)	프지	적에게 받은 마법공격을 MP로 바꾼다.
라이트웨폰(ライトウェポン)	프프	사용하고 있는 무기에 성의 속성을 더한다.
에스케이프(エスケープ)	프윙	던전의 입구까지 돌아온다.
모닝콜(モーニングコール)	프뮤	스리프의 상태에서 자동으로 회복된다.
하이드(ハイド)	윙지	몸을 투명하게 만들어 통상공격을 받지 않는다.
마이트바디(マイトボディ)	윙프	캐릭터의 능력을 높이지만 자동공격한다.
퀵(クイック)	윙윙	전투중의 반응치를 올린다.
필드(フィールド)	윙뮤	랜덤으로 속성공격을 반멸 시킨다.
프로텍트(プロテクト)	뮤지	마법저항력을 올려서 마법데미지를 줄인다.
다크웨폰(ダークウェポン)	뮤프	사용하고 있는 무기에 마의 속성을 더한다.
에어스크린(エアスクリーン)	뮤윙	바람의 바리어로 회피율을 올린다.
힐(ヒール)	뮤뮤	HP를 조금 회복한다.

상위백마법

이름	가로세로	특징
하이실드(ハイ シールド)	지지	실드마법을 전원에게 건다.
카운터업(カウンターアップ)	지프	반격률을 25% 올린다.
하이리프렉트(ハイ リフレクト)	지윙	리프렉트마법을 전원에게 건다.
하이리바이브(ハイ リヴァイブ)	지뮤	전투불능의 우리편을 HP최대로 회복한다.
하이퍼(ハイパー)	프지	ATP를 2배로 올린다.
스사이달봄(スーサイダルボム)	프프	적의 공격에 대해 폭발하는 반격을 가한다.
더미돌(ダミードール)	프윙	직접 데미지를 인형에게 돌린다.
힐프러스(ヒール プラス)	프뮤	우리편 전원의 HP를 조금 회복한다.
인비시블(インビシブル)	윙지	이동중에 적과의 조우율을 낮춘다.
소울서바이브(ソウルサバイブ)	윙프	일격에 전투불능이 되는 기술을 회피한다.
텔레포트(テレポート)	윙윙	1번방문했던 마을로 순간이동한다.
레스토어(レストア)	윙뮤	전투불능이외의 상태이상을 회복한다.
라이프가드(ライフガード)	뮤지	전투불능이 되려하는 캐릭터를 되살린다.
안티매직(アンチマジック)	뮤프	전투에서 사용되는 마법을 전부 무효화시킨다.
스테터스록(ステータスロック)	뮤윙	특수공격에 의한 상태이상을 막는다.
하이힐(ハイ ヒール)	뮤뮤	한명의 HP를 최대치까지 회복한다.

흑마법

이름	가로세로	특징
후랏슈(フラッシュ)	지프	강렬한 빛으로 적의 회피율을 낮춘다.
발키리(ヴァルキリー)	지윙	8개의 정령구를 적에게 날려보낸다.
어넬라이즈(アナライズ)	지뮤	적의 데이터를 조사한다.
슬로우다운(スロウダウン)	프지	전투중 적의 반응치를 낮춘다.
프레임(フレイム)	프프	적에게 화염을 발사한다.
매직실(マジックシール)	프윙	적의 마법을 봉인한다.
디스펠(ディスペル)	프뮤	적에게 걸려진 마법효과를 없애버린다.
슬리프(スリープ)	윙지	적을 잠재워 행동하지 못하게 한다.
컨퓨젼(コンフュージョン)	윙프	적을 혼란시켜 명중력을 낮춘다.
볼테크(ヴォルテック)	윙윙	회오리를 일으켜 바람의 속성공격을 가한다.
프리즌(プリズン)	윙뮤	마법의 우리에 적을 가두어 버린다.
아머다운(アーマーダウン)	뮤지	적의 방어력을 낮춘다.
프리즈(フリーズ)	뮤뮤	냉기를 쏘아 수의 속성공격을 가한다.

상위흑마법

이름	가로세로	특징
하이브레이크(ハイ ブレイク)	지지	적 한그룹에게 브레이크 마법을 사용한다.
레인보우(レインボウ)	지프	7속성의 공격을 동시에 가한다.
매직드레인(マジックドレイン)	지윙	적 한그룹의 MP를 흡수해 버린다.
바니슈(バニッシュ)	지뮤	적을 작게하여 HP나 능력치를 낮춘다.
이레이저(イレイザー)	프지	적의 속성을 모두 지워버린다.
하이프레임(ハイ フレイム)	프프	적 한그룹에게 프레임 마법을 사용한다.
랜더마이저(ランダマイザー)	프뮤	마력을 모아서 여러가지 마법을 발동시킨다.
라이프드레인(ライフドレイン)	윙지	적에게서 HP를 흡수하여 자신의 것으로 만든다.
다크네스(ダークネス)	윙프	암흑의 빛으로 마의 속성공격을 가한다.
하이볼테크(ハイ ヴォルテック)	윙윙	적 한그룹에게 볼테크 마법을 사용한다.
하이프리즌(ハイ プリズン)	윙뮤	적 한그룹에게 프리즌 마법을 사용한다.
세인트(セイント)	뮤지	빛나는 백광으로 성의 속성공격을 가한다.
하이브러스트(ハイ ブラスト)	뮤프	적전체에게 브러스트 마법을 사용한다.
하이스파크(ハイ スパーク)	뮤윙	적전체에게 스파크 마법을 사용한다.
하이프리즈(ハイ フリーズ)	뮤뮤	적 한그룹에게 프리즈 마법을 사용한다.

가디언 일람

가디언명	수호	속성	특징
시툴다크(シトゥールダーク)	수	수	입으로 부터 고수압의 기포를 발생하여 적을 공격
굴지에프(グルジエフ)	지	지	무서운 공포후 충격파를 발사
펭가론(フェンガロン)	풍	풍	길고 날카로운 손톱으로 일섬을 발생시킴
무어갈트(ムア ガルト)	화	화	화염으로 만들어진 날개로 상대를 불바다에
디노기노스(ディノギノス)	산	지	팔을 휘둘러서만든 충격파로 적을 분산시킴
이오니바우아(イオニ バウア)	성	성	손에든 무기를 내려쳐 무수의 칼날을 발산
누어샥스(ヌア シャックス)	뢰	뢰	하늘을 향해 소리쳐서 번개를 내려오게 함
루카디아(ルカーディア)	해	수	바다에 큰 회오리를 만들어 적을 빨아들임
기람토스(ギイ ラムトス)	사	무	지팡이를 휘둘러 필사의 일격을 가함
스테아로우(ステア ロウ)	광	무	날카로운 섬광으로 적의몸을 관통
오도류크(オードリューク)	생명	무	뿔에서 광선을 발사해 모든 상태이상을 회복
도라스도람(ドラス ドラム)	마	마	검을휘둘러 화염의 회오리를 발산해 공격
소라스에무스(ソラス エムス)	천	무	7색의 빛이 몸을 감싸 적을 사라지게 함
에쿠이테스(エクイテス)	검	무	초생달같은 에너지파를 적에게 발산
단다이람(ダン ダイラム)	시공	무	적의주위를 이차원으로 바꾸어서 고열로 적을 공격
쟈스틴(ジャスティーン)	용기	전	대검을 지면에 찔러서 무서운 충격파를 발산
제파(ゼファー)	희망	무	큰날개로 에너지를 빨아들여 화염으로 내뿜어 공격
라프티나(ラフティーナ)	사랑	무	우리편 전체의 HP 회복
알스레트(アルスレート)	눈	수	엄청난 눈보라로 적을 공격

주요 아이템 일람

이름	효과
포션베리(ポーションベリー)	한명의 HP 1000 회복
미라클베리(ミラクルベリー)	한명의 HP 2000 회복
리바이브후르츠(リヴァイブフルーツ)	전투불능캐릭터 한명을 회복
풀리바이브(フル リヴァイブ)	전투불능에서 HP를 최대치까지 회복
매직캐롯(マジックキャロット)	한명의 MP 50 회복
뷰렛차지(バレットチャージ)	암의 잔탄수를 최대로 회복
비전의책(ひでんのしょ)	잭의 필살기의 사용 MP를 1 줄임
넥탈(ネクタール)	한명의 이상상태와 HP 전부 회복
암브로시아(アンブロシア)	전체의 이상상태와 HP 전부 회복
작은꽃(ちいさなはな)	운을 높임
안티도테(アンチドーテ)	한명의 독 회복
빛의버섯(ヒカリタケ)	한명의 플래슈 상태 회복
호리심볼(ホーリーシンボル)	한명의 배드오멘 상태를 회복
위치메디신(ウイッチメディシン)	한명의 병 상태를 회복
바이올렛로즈(バイオレットローズ)	한명의 주문금지 회복
카파의연고(カッパのなんこう)	한명의 마비상태 회복
편안한바람개비(やすらぎのかざぐるま)	한명의 혼란상태 회복
장난감망치(おもちゃのハンマー)	한명의 망각상태 회복
럭키카드(ラッキカード)	전투중의 경험치와 돈을 두배획득

궁극의 리얼 슈퍼 로보트 대전 발진!

신슈퍼 로보트 대전

장르	시뮬 RPG	현지 발매일	96년12월27일
제작사	반프레스토	현지 가격	6,800엔

PS용으로도 이식되었던 제 4차 슈퍼 로보트 대전의 후속편인 『신 슈퍼 로보트 대전』. 이전에는 로보트들이 SD 캐릭터로 등장했지만, 이번에는 리얼 사이즈로 등장한 박진감 넘치는 로보트들이 맹활약을 펼친다. 이번에는 '지상편', '우주편'으로 나뉘어 원하는 시나리오를 골라 새로운 감각으로 슈퍼 로보트 대전 시리즈의 최신작을 즐길 수 있게 될 것이다.

게임의 개요

전작『제 4차 슈퍼 로보트 대전 S』와 기본적으로는 같은 시스템으로 플레이어와 컴퓨터가 유니트를 이동시켜 전투를 진행하는 시뮬레이션 RPG이다. 각 맵마다 특정한 미션이 주어져 있고, 그것을 실행하면 플레이어의 승리가 되면서 다음 맵으로 전진해 나가게 된다. 이번에는 특히 7화에서 '우주편'과 '지상편'으로 스토리가 분기하기 때문에 전혀 다른 분위기의 스토리를 즐길 수 있을 것이다.

무엇보다 이번 신 로보트 대전이 전작과 크게 달라진 점은 더 이상 로보트 들이 SD가 아니란 점이다. 모두 리얼 사이즈를 보여주며 모든 캐릭터들에게 육성이 담겨져 있다.(단 말을 할 수 없는 AI 계열도 있다). 또한 이외에도 다양한 변신 장면, 화려한 필살기 장면 등으로 전작 제 4차 슈퍼 로보트 대전 S에서 부족했던 점을 완벽하게 보충해 주고 있다.

우주편과 지상편

『신 슈퍼 로보트 대전』에서는 제 7화 이후로 '우주편'과 '지상편'으로 스토리가 분기한다. 여기에서 간단히 '우주편'과 '지상편'의 스토리 전개의 차이점을 설명해 보겠다. 물론 여기에 말하는 것이 절대적인 것은 아니므로 어디까지나 참고로 생각해주길 바란다.

우선 '우주편'은 완전히 심각하게 이야기가 진행되고 부대의 구성도 거의 리얼 로보트 계열이기 때문에 강력한 적에 대해서 내구력면으로 꽤 불안하다. 부대 유니트 수는 대체로 10~15 정도이지만 그중에 8기체가 건 이지이다. 나머지는 V 건담과 모함이라는 구성이므로, 게임의 대부분에 V 건담의 음악이 흘러 나올 것이다.

이에 반해 '지상편'에서는 '대공마룡'대가 중심이 되어 있기는 하지만 '트라이더 G7'이나 'G 건담' 등, 풍부한 부대 구성이 되어 있고, 슈퍼 로보트 계열 중심이기 때문에 상당히 큼직 큼직하게 이야기가 구성된다. 또한 열혈 주인공 계열이 많기 때문에 여러가지 재미있는 사건이 가득하다. 약간 코믹한 전개이므로 공략 난이도도 그다지 높지 않다.

기본적으로 'V 건담'과 'G 건담'의 스토리를 따르고 있으며, 우주편은 'V 건담'을 바탕으로 '뉴 건담'을 끼워 넣은 느낌이며, 지상편 전반에는 '가이킹'과 '볼테스'를 섞어 놓았지만 후반에는 완전히 'G 건담'의 세계로 들어 간다.

정신 커맨드 일람표

정찰(偵察)	상대방의 상태를 조사한다.
가속(加速)	1회 이동력이 5 증가한다.
탐색(探索)	맵에 숨겨져 있는 아이템의 위치를 찾아 낸다.
집중(集中)	명중율, 회피율이 1 턴 동안 30% 상승한다.
번득임(ひらめき)	회피율이 1회 100%가 된다.
적당히(てかげん)	타격치가 적을 충분히 없앨 수 있어도 아주 약간만 적의 HP를 남겨둔다.
족쇄(足かせ)	일정 범위 내의 모든 유니트의 이동력을 절반으로 떨어뜨린다.
필중(必中)	명중율이 1회 100%가 된다.
근성(根性)	자신의 HP를 1/3 정도 회복한다.
탈력(脫力)	일정 범위 내의 모든 유니트의 전의를 10 포인트 떨어뜨린다.
신뢰(信頼)	지정한 유니트의 HP를 1/3 정도 회복시킨다.
열혈(熱血)	명중하면 반드시 크리티컬 히트를 발생시킨다.
은신(隠れ身)	1턴 동안 적에게 공격을 받지 않는다.
철벽(鐵壁)	1턴 동안 자신의 방어력이 2배가 된다.
행운(幸運)	1회에 한해 적에게 얻는 경험치와 자금이 2배가 된다.
대근성(ド根性)	자신의 HP를 완전 회복시킨다.
기합(氣合)	전의를 15 포인트 올린다.
판별(見極め)	맵 병기에서 적과 동료가 공격 범위에 속해도 적만 공격한다.
혼(魂)	1회에 한해서 적에게 입히는 타격이 3배가 된다.
격려(激励)	인접해 있는 유니트의 전의를 10 포인트 상승시킨다.
교란(かく亂)	1턴 동안에 적의 명중율을 반으로 떨어 뜨린다.
격노(激怒)	적 전체에게 10~1000 포인트의 피해를 입힌다.
재동(再動)	행동 종료 후, 옆에 붙어 있는 유니트를 행동 가능 상태로 만든다.
우정(友情)	아군 전원의 HP를 50% 회복시킨다.
사랑(愛)	아군 전원의 HP를 완전 회복시킨다.
자폭(自爆)	자신의 기체를 폭발시켜 인접해 있는 유니트에게 자신의 유니트의 HP만큼 피해를 입힌다.
위압(威壓)	자신보다 레벨이 낮은 적 유니트를 1 턴 동안 움직이지 못하게 한다.
각성(覺醒)	자신의 행동 회수를 1회 증가시킨다.
기적(奇跡)	혼, 번득임, 필중, 가속, 행운의 다섯가지 커맨드를 쓴 것과 같은 효과, 무적의 커맨드이다.
보급(補給)	지정한 유니트의 에너지를 완전 회복시킨다.
부활(復活)	파괴된 유니트를 하나만 부활시킨다.

1화~30화까지의 캐릭터 일람표

아무로 레이

우주편에서 등장. 되받아치기 L6, 쉴드 방어 L6, 뉴타입. 2회 행동 L31. 정말로 진정한 에이스라 할 수 있다. 이번에도 부대의 리더 역할을 한다.

행운	10	가속	01
집중	01	열혈	03
적당히	13	혼	35

아야 코바야시

양쪽에서 등장. 되받아치기 L1. T-LINK. 2회 행동 L33. R-3의 파일럿이다. '보급'은 지상편에서는, 상당히 귀중한 명령이다.

집중	01	행운	08
신뢰	10	기합	16
격려	20	보급	30

알버트로 나르 에이지 아스카

양쪽에서 등장. 레이즈너의 파일럿. 지상편에서는 원거리 공격치가 여러 캐릭터 중에서 1, 2를 다툰다. 레이즈너도 천천히 키워주자.

가속	01	번득임	05
필중	18	재동	23
열혈	28	혼	36

웃소 에빈

우주편에서 등장. 되받아치기 L6, 쉴드 방어 L6, 뉴 타입. 2회 행동 L32. 맵 병기에서 적과 우리편을 판단하는 '판별'을 갖는다.

번득임	01	집중	03
가속	05	열혈	08
판별	32	혼	37

오카 메구미

양쪽에서 등장. 2회 행동 L35. 볼테스 4호기 볼트 란더의 파일럿. 합체한 후에는, '신뢰'로 우리편의 HP를 회복시켜 준다.

필중	01	신뢰	01
정찰	05	번득임	07
열혈	32	보급	41

오델로 헨리크

우주편에서 등장. 되받아 치기 L6, 쉴드 방어 L6, 뉴 타입 L27. 2회 행동 L37. 뉴 타입이 될 수 있기 때문에, 키워볼 만하다.

근성	01	우정	06
열혈	10	기합	17
대근성	22	필중	31

동방 불패

지상편에서 등장. 명경 지수. 2회 행동 50. 도몬이 쓰는 권법 '유파 동방 불패'의 스승. 맨손으로 모빌슈츠를 쓰러뜨리는 모습은, 정말로 무적.

혼	01	필중	01
번득임	01	기합	01
근성	01	적당히	01

올리퍼 이노에

우주편에서 등장. 되받아 치기 L3, 쉴드 방어 L3. 2회 행동 L41. 슈라크대의 대장. ...인 주제에 능력은 다른 멤버보다 낮다.

가속	03	격려	08
기합	11	열혈	16
자폭	20	필중	24

카부토 코우지

우주편에서 등장. 저력. 2회 행동 L37. 명중력이 낮은 것이 문제지만, 약한 적에게 무적. '필중'을 배우면, 보스 급의 적에도 대항할 수 있다.

근성	01	철벽	05
가속	10	열혈	15
필중	24	대근성	30

쿠루마 벤케이

양쪽에서 등장. 저력. 2회 행동 L41. 기본적으로 '기합'을 거는 역할. SP는 보존하도록. 우주에서는, 진 겟타 3는 그다지 도움이 되지 않는다.

근성	01	기합	05
대근성	10	열혈	20
격려	27	격노	32

케이트 부쉬

우주편에서 등장. 되받아치기 L4, 쉴드 방어 L4, 2회 행동 L36. 슈라크대 중에서는 2회 행동 가능이 되는 것이 빠르지만, 능력치 쪽으로는 평범.

가속	01	기합	03
근성	05	번득임	10
열혈	13	대근성	24

케라 수

우주편에서 등장. 되받아치기 L4, 쉴드 방어 L4. 2회 행동 L39. 능력치가 별 볼 일 없으니, 리 가즈이에서 내리게 하는 것이 좋을지도?

근성	01	가속	03
집중	09	번득임	18
교란	28	열혈	26

코우 켄이치

양쪽에서 등장. 저력. 2회 행동 L37. 볼테스 V의 메인 파일럿. 필요한 정신 커맨드는 모두 갖고 있다. 제대로 키워나가도록 하자.

필중	01	근성	06
열혈	10	신뢰	17
기합	22	적당히	31

하야미 분타

지상편에서 등장. 초능력, 저력. 2회 행동 L38. 넷서의 파일럿. 초반에는 넷서의 바리어 L10이 의외로 귀중하다. 키워두면 21화에서 도움이 된다.

탐색	01	근성	08
집중	12	신뢰	15
열혈	22	격려	28

오카 타이지로

양쪽에서 등장. 저력. 2회 행동 L39. 볼테스 3호기 볼트 팬저를 조종한다. 후반에는 전의 상승과 '철벽'을 담당한다. 형보다 공격력이 있다.

대근성	01	기합	01
철벽	09	위압	16
집중	24	우정	35

오카 히요시

양쪽에서 등장. 2회 행동 36. 볼테스 5호기, 볼트 프리게이트의 파일럿. 아주 중요한 '행운' 담당..

은신	05	가속	12
행운	17	위압	19
족쇄	28	탈력	32

코니 프란시스

우주편에서 등장. 되받아치기 L4, 쉴드 방어 L4, 2회 행동 L36. '필중'과 '행운' 덕택에 키우기는 쉽지만, '열혈'이 없어서 전력으로는 조금 부족.

근성	01	번득임	01
가속	05	행운	10
신뢰	18	필중	25

시부키 하야토

우주편에서 등장. 단쿠가의 사람. 초반에, 단쿠가의 명중율이 낮은 것은 정말 운에 맡길 수 밖에 없지만, 그가 '집중'을 익히면 편하게 된다.

근성	01	열혈	10
기합	15	교란	20
집중	18	사랑	53

시바 료

우주편에서 등장. 때때로 말을 한다. 기본적으로 정신 커맨드의 사람. 모든 SP를 써서 '기합'을 걸어주는 역할이라고도 할 수 있다.

근성	01	가속	01
집중	05	번득임	17
교란	23	열혈	29

시몬 루프랑

양쪽에서 등장. 2회 행동 L39. 레이즈너의 캐릭터. 능력은 그다지 대단하지 않지만, 좋아한다면 발디에 태우는 것도 좋다. 그럭저럭 쓸만하다.

정찰	01	가속	03
탐색	06	집중	15
근성	18	신뢰	24

프란체스카 오하라

우주편에서 등장. 되받아 치기 L4, 쉴드 방어 L4. 2회 행동 L38. 슈퍼 로보트 계같은 정신 커맨드. 등장도 늦어서 활약은 무리이다.

가속	01	근성	03
기합	05	격려	10
우정	20	철벽	28

슈발츠 블루더

지상편에서 등장. 2회 행동 L34. 수수께끼의 건담 파이터. 정체는 도몬의 형 쿄우지의 그림자. 조작할 수는 있지만, 이야기가 끝나면 사라진다.

번득임	1	필중	03
교란	05	신뢰	09
격려	13	기합	17

쥰코 젠코

우주편에서 등장. 되받아치기 L4, 쉴드 방어 L4. 2회 행동 L38. 슈라크대의 리더인만큼 여러 면에서 활약해 줄 것이다.

근성	01	기합	01
신뢰	06	열혈	10
격려	22	필중	28

카미 하야토

양쪽에서 등장. 저력. 2회 행동 L35. 겟타 팀 중에서는 '필중', '번득임', '가속' 등을 걸어주는 보조 역할. 전작까지의 역할과 마찬가지이다.

가속	01	번득임	01
적당히	08	행운	15
집중	19	우정	32

타케오 왓타

지상편에서 등장. 사장. 2회 행동 L35. 슈퍼 로보트 계열 중에서는 그럭저럭 정도의 능력. 트라이더 재베린을 키우도록 하자.

번득임	01	필중	04
열혈	10	기합	16
대근성	20	우정	27

츠와부키 산시로

지상편에서 등장. 초능력, 저력. 2회 행동 L36. 실은 근거리보다 원거리 공격에 알맞다. 가이킹은 쓰기가 힘드므로, 키우는 것이 무척 힘들다.

근성	01	집중	08
열혈	16	기합	24
번득임	30	위압	34

데이빗 래더포드

양쪽에서 등장. 2회 행동 L37. 그의 등장 SPT, 능력을 봐도 알 수 있듯이, 근거리 공격에 알맞다. 후반에는 아이템을 찾으러 가는 역할.

가속	01	근성	03
열혈	07	기합	12
집중	16	우정	22

토우게 잇페이

양쪽에서 등장.
저력. 2회 행동 L37. 볼테스 2호기, 볼트 봄버의 파일럿. 팀 중에서 우수한 정신 커맨드를 갖고 있다.

집중	01	적당히	05
번득임	08	필중	20
재동	24	혼	37

토마슈 마사리크
우주편에서 등장. 되받아치기 L4, 쉴드 방어 L4, 2회 행동 L39. 우주편에서는 '탐색'을 쓸 수 있는 캐릭터가 적으므로 귀중하다. 하지만 그 외에는 별 볼 일 없다.

탐색	01	가속	03
집중	08	은신	12
근성	15	번득임	23

피트 리쳐드슨
지상편에서 등장. 초능력, 저력, 2회 행동 L46. 대공 마룡의 파일럿. 지상편의 모함이므로 싫어도 쓸 수밖에 없다. 열심히 키워나가자.

탐색	01	신뢰	01
집중	10	가속	15
격려	17	열혈	32

프린세스 하이넬
지상편에서 등장. 2회 행동 L36. 조건을 만족하면 20화에서 설득 가능. 그러나, 22화 종료와 동시에 사라진다. 강한 캐릭터인데 아쉽다.

근성	01	필중	02
열혈	14	번득임	27
자폭	34	혼	39

미리엘라 카탄
우주편에서 등장. 되받아 치기 L4, 쉴드 방어 L4. 2회 행동 L39. 프라니와 마찬가지로 등장은 늦지만, 정신 커맨드가 풍부하므로 보조 전력에 알맞다.

근성	01	집중	01
열혈	04	가속	08
신뢰	17	번득임	21

도몬 캇슈
지상편에서 등장. 2회 행동 L35. 건담 사상 가장 행동과 대사, 사랑의 고백까지, 정말로 뜨거운 녀석. 두말할 나위 없이 지상편의 에이스이다.

열혈	01	집중	19
가속	10	대근성	19
기합	28	혼	38

히비키 히카루
지상편에서 등장. 쉴드 방어 L4. 저력. 2회 행동 L35. 라이딘의 능력이 높으므로 제대로 키워나가면 에이스의 역할을 담당할 수도 있다.

집중	01	가속	05
번득임	09	근성	16
기합	21	열혈	32

페기 리
우주편에서 등장. 되받아치기 L4, 쉴드 방어 L4, 2회 행동 L39. 정신 커맨드, 능력치 모두 확실하다! 쥰코에 이어 쓸만한 재목.

필중	01	열혈	03
가속	07	격려	15
근성	20	재동	26

무챠
우주편에서 등장. 2회 행동 L39. 우주편에서는 유일하게 '기적'을 쓸 수 있지만, 그 이외에는 아무 것도 없다. 레벨 25까지 아무것도 익힐 수 없는 것이 아쉽다.

정찰	25	탈력	30
가속	32	교란	40
신뢰	44	기적	50

류우 류우마
양쪽에서 등장. 저력. 2회 행동 L37. 겟타 팀의 리더. '열혈'을 거는 역할. '사랑'을 익히게 되는 레벨 L50까지 키우는 것이 무척 힘들지도.

근성	01	필중	01
열혈	10	번득임	30
각성	48	사랑	50

판 리
지상편에서 등장. 초능력, 저력. 2회 행동 L34. 스카일러의 파일럿. 초반에는 아이템을 찾는 것에 활약하지만, 중반 이후에는 데이빗에게 그 자리를 넘기게 된다.

근성	01	기합	01
열혈	08	집중	16
재동	25	필중	38

헬렌 잭슨
우주편에서 등장. 되받아 치기 L4, 쉴드 방어 L4, 2회 행동 L37. 공격에는 문제가 없지만 회피계의 정신 커맨드가 없는 것이 문제일지도.

가속	01	열혈	02
신뢰	08	대근성	14
족쇄	17	필중	24

야마가타케
지상편에서 등장. 초능력, 저력. 2회 행동 L43. 파조라의 파일럿. 이런 얼굴에도 초능력이 있다. 황당하지만, 근거리 공격 능력은 높다.

대근성	01	기합	01
철벽	06	격노	10
탈력	20	보급	40

누케
우주편에서 등장. 2회 행동 L43. 귀중한 정신 커맨드 '보급'을 쓸 수 있지만, 그 레벨까지 어떻게 키워야 좋을지. 마징가 Z에 태워야할까!?

은신	27	탈력	30
격려	33	가속	35
우정	37	보급	46

후지하라 시노부
우주편에서 등장. 야생화. 2회 행동 L37. 단쿠가는 분리할 수 없지만, 4명 분의 정신 커맨드는 사용 가능. 마음대로 '기합'을 쓸 수 있다.

기합	01	열혈	01
대근성	03	격노	05
가속	28	필중	34

보스
우주편에서 등장. 2회 행동 L42. 이번에는 저력조차 갖고 있지 않다. 로보트에 타는 것에 있어서 '기합'이 없는 것은 문제이다. '집중'도 별 볼일 없다.

근성	01	자폭	01
대근성	03	집중	15
열혈	27	필중	45

유우키 사라
우주편에서 등장. 단쿠가에 타고 있을 뿐. 공격을 당했을 때 말을 하곤 한다. '번득임'과 '행운'을 쓰는 역할.

기합	01	근성	10
열혈	15	철벽	20
번득임	33	행운	39

하사웨이 노아
우주편에서 등장. 되받아치기 L6, 쉴드 방어 L6, 뉴타입 L38, 2회 행동 L35. 레벨 38에 뉴 타입이 되는 만성형. 끈기가 있다면 키워볼만 할 것이다.

은신	01	필중	03
기합	13	우정	20
열혈	24	각성	27

브라이트 노아
우주편에서 등장. 2회 행동 L45. 모함의 함장이므로, 그다지 특별한 활약은 할 수 없다. 맵 병기 이외를 쓸 일은 그다지 없을 것이다.

집중	01	가속	01
정찰	03	근성	06
기합	20	교란	40

마벨 핑거해트
우주편에서 등장.
되받아 치기 L4, 쉴드 방어 L4, 2회 행동 L38. 공격보다도 보조 역으로써의 능력이 높다. 화이트 아크가 가장 알맞는다.

기합	01	필중	25
신뢰	08	사랑	16
집중	10	격노	20

마헤리아 메릴
우주편에서 등장. 되받아 치기 L4, 쉴드 방어 L4, 2회 행동 L38. 능력치는 괜찮지만, 정신 커맨드가 문제이다. '열혈'이 없는 것이 아쉽다.

집중	01	가속	24
근성	04	번득임	11
신뢰	08	기합	16

유카 마일러스
우주편에서 등장. 되받아 치기 L4, 쉴드 방어 L4, 2회 행동 L40. 여성 파일럿 중에서는 유일하게 '혼'을 쓸 수 있다. 만성형이지만, 키우는 보람은 있다.

가속	06	열혈	10
필중	20	대근성	24
위압	35	혼	40

유미 사야카
양쪽에서 등장. 2회 행동 L38. 특수기능은 갖고 있지 않지만, 정신 커맨드는 풍부하다. 그러나 그 레벨까지 키우는 것이 문제.

번득임	03	신뢰	07
필중	10	행운	15
우정	24	부활	40

라이디스 F 프랑슈타인
양쪽에서 등장. 되받아 치기 L4. 2회 행동 L34. 천재라고 자랑하는 것치고는, 능력은 평범하다. 하지만 R-2 자체가 우수하여 지형에 상관없이 싸울 수 있다.

번득임	01	필중	15
적당히	07	위압	14
가속	21	혼	35

로안 데미트리히
양쪽에서 등장. 2회 행동 L38. 능력은 둘째치고, 정신 커맨드는 보급 메카에 맞는다. 바꿔 태우는 것이 좋을 것이다.

정찰	01	집중	15
은신	07	번득임	14
교란	21	보급	35

류우세이 다테
양쪽에서 등장. 되받아 치기 L4. 쉴드 방어 L4. 2회 행동 L35. 능력도 없는데도 T-LINK 무기를 쓸 수 있는 이상하고 대단한 캐릭터.

레인 미카무라
지상편에서 등장. 쉴드 방어 L2, 2회 행동 L39. 도몬의 파트너. 도몬과 함께 동료가 되지만, 탈 수 있는 로보트가 없다. 어찌된 일일까?

로벨트 고메스
우주편에서 등장. 2회 행동 L41. 브라이트가 등장할 때까지 모함, 리 호스 Jr의 함장. 도중에 사라지므로, 키워도 전혀 의미가 없다.

탐색	01	가속	15
근성	07	격려	14
기합	21	신뢰	35

다섯 가지의 기본 전략

1. 기본은 '방어' 전법이다

이번에는, 총 턴 수에 의한 루트 분기는 없으므로, 아무리 턴이 늘어도 상관 없다.

그 때문에, 기본적으로는 적에게 침략해 나가는 것이 아니라, 적이 침략해 오는 것을 '기다리는' 것이 현명한 방법이다. 또한 그 맵에서 얻을 수 있는 아이템은, 몇 턴을 소비해서라도 모두 얻는 것이 좋을 것이다. 다만, 턴 제한이 있는 맵은 예외이지만.

2. 세이브 & 리셋으로 증원 확인

어쨌든간 증원의 수가 많은 것도 '신 슈퍼 로보트 대전'의 특징이다. 턴의 시작에 세이브하고 턴을 종료한다. 증원이 있나 없나 확인하고 리셋. 귀찮겠지만, 꼭 해야한다.

* 특히 우주편에서는 증원이 많으므로, 꼭 확인해야 한다.

3. 키워나갈 캐릭터를 정하자!

초반에는, 가고 싶은 루트에 맞춰서 키울 캐릭터를 정할 것. 분기하는 7화까지라면, 우주에 갈 것이라면 마징가 Z와 슈라크대를 중점적으로 키울 것.

* 지상에 갈 것이라면 그외 모두를 균등하게 키우자.

4. 지형 효과를 잘 사용해라

의외로 잊기 쉬운 것이지만, 지형 효과는 꽤나 중요하다. 명중율이 낮은 지형에서 싸우고, 적에게 약한 지형으로 끌어들이는 등, 잘 사용하면 전투를 유리하게 진행할 수 있다.

특히 지상편은, 지형의 종류가 풍부하므로 특히 중요하다.

5. 개조는 효과적으로!

개조에 대해서는 슈퍼 로보트 계열은 방어와 HP, 그리고 무기(필살기)를, 리얼 로보트 계열은 운동과 한계를 중심으로 행하도록 하자. 또한 무기 중에는, 개조에 의해 맵 병기가 되는 무기도 있는 것이다!

1화부터 25화까지의 시나리오 진행 표

1. 수수께끼의 침략자
2. 트라이더 G-7, 등장!
3. 광자력 연구소
4. 리가 미리티아
5. 류우세이 다테
6. 포인트 카사레리아
7. 크로노클의 반격

대공 마룡과 돌아간다 (지상편)	유럽에 남는다 (우주편)
8. 건담 파이트	8. 베스퍼와 이성인
9. SRX 계획	9. 전사의 빛
10. 천재 파일럿, 라이	10. 마음
11. 대공 마룡 방어 명령	11. 갓타르대
12. 첫 조사	12. 선열!! 슈라크대
13. 히이로와 리리나	13. 여행에 떠나다
14. 그 이름은 동방 불패	14. 볼테스 합체 불가능
15. 강탈	15. 지브랄탈 공역
16. 선제 공격	16. 린 호스 부상
17. 특훈! 볼테스 팀	17. 수수께끼의 적 전함
18. 그의 이름은 에이지	18. 푸른 유성이 되어
19. 보아잔의 명예 (주1)	19. 빅 캐넌
20. 배반	20. 월면 강하 작전
21. 넷서 발진	21. 문 가디언 (주2)
22-A. 대결전 (19화에서 잔갈을 무찔렀다)	22. 잔스칼의 의혹
22-B. 대결전 (20화에서 하이넬을 설득하지 못 했다)	22-C. 검은 과학 (하이넬이 동료이다)
23. 사귀대 고스테로	23. 아무로와 샤아
24. 인연의 대결	24. 진의
25. 사귀대의 복수 (주3)	25. 모트래드 함대
26. 칠흑의 건담	26. 새로운 힘
27. 최강 최악의 데빌 건담	27. 사이드 5의 수수께끼
28. 데인저러스 어렌비	28. 우주의 묘지
29. 탐색	29. 양동 작전
30. 진홍의 V-MAX	30. SRX 발동!

주1 : 잔갈 강제 공격시에 방어시키면 20화에서 하이넬을 설득 가능.

주2 : 수송 셔틀이 1기 파괴되면 26화에서 V2가 V2 버스터로, 무사하다면 V2 아절트가 된다.

주3: 대공 마룡이 공격 받으면 레이즈너, V-MAN가 사용 가능하게 된다.

아이템 데이터를 보는 법

맵 안의 아이템 좌표는 모두 가로, 세로로 표시되어 있습니다. 또한 지도의 가장 왼쪽 위가 (00, 00)이 됩니다. 예를 들면 (02, 05)의 경우, 지도의 왼쪽위에 커서를 맞추고 오른쪽으로 두 번, 아래로 5번 이동시킨 위치가 됩니다.

고성능 레이더 (고 레이더)
사정거리 1 이외의 무기의 사정거리가 1늘어난다.
미노프스키 그래프트 (M 그래프트)
이동 타입을 '육공'으로 한다
부스터 (부스터)
이동력 + 1
메가 부스터 (M 부스터)
이동력 + 2
아포지 모터 (A 모터)
이동력 + 1, 운동 + 5
마그넷트 코팅 (MC)
한계 + 10, 운동 + 5
바이오 센서 (B 센서)
한계 + 15, 운동 - 8
카트릿지 (카트)
모든 탄환의 보급 (자동 보급)
사이코 프레임 (S 프레임)
한계 + 25, 운동 + 10
대 빔 코팅 (B 코트)
약한 빔을 무효화
1필드 발생기 (I 발생기)
중간 정도의 빔을 무효화
HP 회복 (HP 회복)
매 턴마다 HP 500 회복
EN 회복 (EN 회복)
매 턴마다 에너지 10 회복
쵸밤 아머 (C 아머)
HP + 500, 운동 - 3, 장갑 + 100
하이브리드 아머 (H 아머)
HP + 550, 운동 - 8, 장갑 + 150, 이동력 - 1
간다리움 합금 (G합금)
HP + 600, 운동 - 9, 장갑 + 200, 이동력 - 1
조르마니움 합금 (Z 합금)
HP + 700, 운동 - 10, 장갑 + 150, 이동력 - 2
초합금 Z (초합금 Z)
HP + 750, 운동 - 12, 장갑 + 200, 이동력 - 2
칩 (칩)
무기 에너지 소비율 20% 감소
M 칩 (M 칩)
무기 에너지 소비율 25% 감소
H 칩 (H 칩)
무기 에너지 소비율 30% 감소
S 칩 (S 칩)
무기 에너지 소비율 35% 감소
HM 강화 칩 (HM 칩)
무기 에너지 소비율 50% 감소
금 2000 (2000)
자금 + 2000
금 5000 (5000)
자금 + 5000
금 10000 (10000)
자금 + 10000
금 20000 (02000)
자금 + 20000
금 40000 (40000)
자금 + 40000

스토리별 집중공략

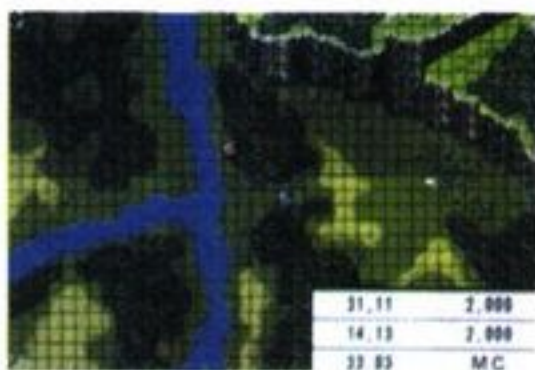
제 1화에서 5화까지의 스토리 요약

1화에서 5화까지는 차례차례 우리편 로보트가 참전하고, 적의 공격이 뻔히 보이는 이른바 도입부이다. 그 때문에 적도 약하고 전력적으로 어려운 점도 없다. 주의해야 할 점은 아이템을 얻는 것을 놓치지 말아야 한다는 것 정도. 또한 이 단계에서 키워나갈 캐릭터와 키우지 않을 캐릭터를 확실히 해두는 것이 편할 것이다. 우주편에 갈 것이라면 마징가 Z를 중심으로 싸우고, 지상편이라면 가이킹 등의 슈퍼 로보트를 균등하게 키우자. 또한, 적은 보아잔 성인과 다리우스 대제 사천왕 등이 쳐들어 오므로 꽤 귀찮다. 지상편에 갈 것이라면 확실히 이해해 두는 것이 좋겠지만 우주편에 갈 것이라면 나중에 전혀 상관없게 되므로 무시해도 된다.

아이템 입수 리스트

1화	27, 13	2000
2화	12, 03 16, 07 06, 07	2000 2000 2000
3화	23, 09 05, 38 13, 18	2000 2000 부스터
4화	10, 06 01, 14	2000 2000
5화	38, 13 04, 05	2000 2000

V 건담 등장!

6화 포인트 카사레리아

31, 11 2000
14, 13 2000
33, 03 MC

이 맵에서 우리편은 웃소와 슈라크대, 그리고 트라이더 G7뿐. 적은

제 1화 ~ 7화 공통편

건 이지라도 절대로 지지 않을 정도로 약하므로 우주편에 갈 것이라면 모두 웃소로 쓰러뜨려 그를 키워 나가자. 역으로 지상편에 갈 것이라면 나중에 없어질 우소들에게는 경험치를 주지 말고 될 수 있는 한 트라이더 G7으로 쓰러뜨리자.

동료 : V 건담
증원 : 1. 건 이지 × 3
2. 트라이더 G7
적 : 샤코
적증원 : 오버 헤드 호크 × 6

운명의 선택!

7화 크로노클의 반격

31, 19 2000
19, 17 2000
19, 07 MC
05, 05 C 아머

맵이 시작된 직후에 대공 마룡과 돌아갈 것인지 유럽에 남을 것인지 선택하게 된다. 대공 마룡과 돌아가면 지상편으로 분기하고 그 자리에서 맵은 종료된다. 유럽에 남는 경우에는 그대로 전투가 된다. 적은 약하지만 수가 많다. 웃소와 마징가 Z를 중심으로 싸우자. 여기에서 두 캐릭터를 키우지 않으면 나중에 힘들어 진다.

동료 : V 건담
건 이지 × 3
마징가 Z, 볼테스 V
증원 : 없음
적 : 오버 헤드 호크×3
보툼 탑 파츠 × 3
조론 ×3, 샤코
적증원 : 조론× 3 보툼 탑 파츠 ×4

지상편

8화 건담 파이트

2대 건담이 격돌한다!

01, 01 2000
13, 18 2000
04, 16 5000
28, 21 B

코트처음에 샤이닝 건담(이하 S 건담)과 윙 건담의 배틀 이벤트가 있다. 적은 그다지 강하지 않으므로 S 건담만으로 이길 수 있지만 마지막에는 트라이더로 처리하여 자금을 벌도록 하자. 5턴째에 기계수가 셋 나타나지만 그다지 강하지 않다. 남은 적 유니트가 3개가 되면 단첼과 즈루는 퇴각한다. 클리어 후, S 건담(도몬)은 사라진다.

동료 : 샤이닝 건담, 대공 마룡, 트라이더 G7, 가이킹, 아프로다이A, 어룡넷서, 검룡 바조라, 익룡 스카이러
증원 : 없음
적 : 원반 × 4, 레드 바롬 × 3, 수사 바이장가, 수사 도쿠가가, 암흑 괴수 사소링거, 그로텍터, 스카루크
적증원 : 수사 바이장가, 가라다 K7, 더블러스 M2, 수사 도쿠가가

9화 SRX 계획

오리지널 메카 R-1 등장!!

13, 24 5000
14, 11 2000
28, 17 2000
32, 06 2000

라이딘과 R-1이 대공 마룡대에 합류. 특히 R-1은 지상편의 메인 유니트가 되므로 제대로 키워나가자. 시작한 직후에 화면 중앙까지 나아가 방어 효과가 높은 도시 위에서 싸우자. 적은 빔 계열의 공격을 하는 유니트가 많으므로 트라이더에게 B 코트를 장비시켜두면 편하게 싸울 수 있다. 3턴과 7턴 째에 적 증원. 보스인 쟝갈은 1회 전투를 하면 퇴각한다.

동료 : 대공 마룡, 가이킹
트라이더 G7, R-1
라이딘, 아프로다이 A
어룡 넷서, 검룡 바조라
익룡 스카이러
증원 : 없음
적 : 시스 × 3, 자독 × 3
수사 도쿠가가
암흑 괴수 블랙 몬스터
스카루크
적증원 : 1. 시스 × 3
2. 스카우트 × 3

10화 천재 파일럿, 라이

제 2의 오리지널 메카, R-2 등장

14, 18 2000
28, 06 2000
34, 13 5000
41, 20 5000
50, 18 칩
54, 03 고 레이더

스타트 직후에 R-1은 그대로 오른쪽 방향으로 전진하여 R-2와 합류하자. 그 외는 아이템을 얻으면서 (28, 06)의 금괴가 있는 지점으로 향한다. 3턴 째에 아래 위에 증원이 나타나므로 밑은 R-1, 위는 나머지 트라이더 등으로 대처, 증원을 쓰러뜨리고 두개의 부대를 합류시킨 후, 맵 중앙의 도시 위에 남아있는 SPT와 싸운다. 루 카인은 5턴째에 퇴각하므로 무시하자.

동료 : 대공 마룡, 가이킹
트라이더 G7, 라이딘
R-1, R-2
아프로다이 A, 어룡 넷서
검룡 바조라, 익룡 스카이러
증원 : 없음
적 : 시스, 스카우트, 프레
자독 × 3, 브레이버 × 6
적증원 : 쿄우 × 8

11화 대공 마룡 방어 명령

대공 마룡을 지켜라!

29. 21 2000
15. 24 2000
34. 16 5000
22. 04 EN 회복

대공 마룡은 행동 불능. R-1과 R-2를 앞으로 내세워서 적을 막는다. 라이딘은 기지 위에서 갓 애로우로 엄호. 기본적으로 이런 진행으로 적을 맞이한다. 증원은 2턴과 5턴 째에 나타난다.

동료 : R-1, R-2
트라이더 G7, 라이딘
아프로다이 A, 가이킹
어룡 넵서, 검룡 바조라
익룡 스카이러, 대공 마룡
증원 : 없음
적 : 레드 바롬×3, 더블러스 M2
가라다 K7, 그로텍터
적증원 : 1. 암흑 괴수 블랙 몬스터 × 2
암흑 괴수 사소링거
더블러스 M2
가라다 K7
2. 암흑 괴수 블랙 몬스터× 2

12화 첫 조사

적의 본거지라고 생각되는 섬으로...

30. 09 2000
22. 17 2000
15. 21 Z 합금

출격 멤버는 R-1과 R-2, 라이딘 3기체 뿐. 스타트 지점의 섬에서 그다지 움직이지 말고 적이 오는 것을 기다려 싸우도록 하자. 몇 턴마다 3기체씩 증원군 나타난다. 이 시나리오는 10턴마다 강제적으로 클리어가 되버리므로 그 동안의 아이템(특히 Z 합금은 보스의 밑에 있으므로 우선 얻을 수 없다)은 무시하고 적을 쓰러뜨리는 것에만 전념하자.

동료 : R-1, R-2, 라이딘
증원 : 없음
적 : 스카우트 × 3
수사 나마즌고, 스카루크
적증원 : 1. 시스 개조형 × 3
2. 시스 개조형 × 3

13화 히이로와 리리나

대공 마룡을 지켜라

13. 18 2000
35. 12 2000
19. 20 2000
17. 30 M 부스터

히이로와 리리나의 이벤트가 있은 후 전투 개시. 그러나 여전히 대공 마룡은 행동 불능이라 상황은 11화와 변함이 없다. 출격 멤버는 가이킹, R-1, R-2, 라이딘, 바조라(야마가타케)뿐. 기본적으로는 11화와 같은 전법이면 OK! 기다려서 싸우도록 하자. 클리어 후 아프로다이 A(사야카)가 빠진다.

동료 : 가이킹, 검룡 바조라
R-1, R-2, 라이딘
대공 마룡
증원 : 없음
적 : 아마쟈
암흑 괴수 블랙 몬스×2
그로텍터
적증원 : 1. 가라다 K7 × 3
2. 더블러스 M2 × 3
3. 수사 도쿠가가
수사 가이장가

14화 그 이름은 동방불패

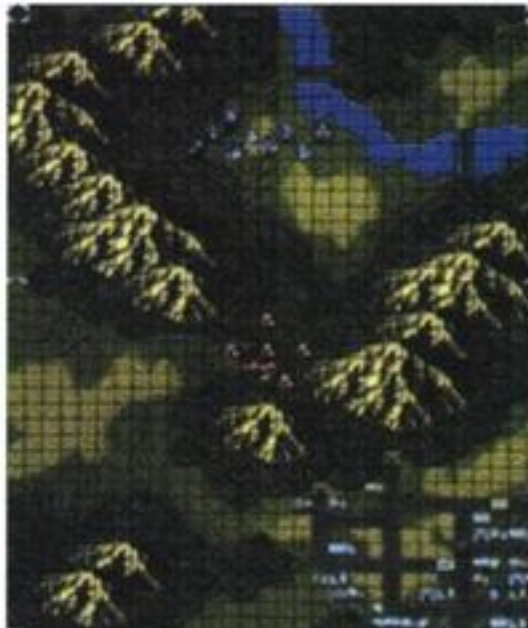
우주 최강의 격투가 나타나다!

08. 14 B 코트
13. 17 MC
05. 26 G 합금

유니트는 도몬과 동방불패뿐. 대공 마룡대는 전혀 출현하지 않는다(피트의 정신 커맨드는 쓸 수 있다). 도몬과 동방불패는 맨 몸으로도 이상하게 강하므로(건담보다 HP가 높다!) 적당히 해도 클리어할 수 있을 것이다. 가능하다면 전투는 동방불패에게 맡기고 도몬은 '가속'을 써서 아이템을 세개 모두 입수하도록 하자. 적 전멸 후 이벤트가 있은 후 클리어. 종료 후엔 S 건담(도몬)과 레인이 동료로...

동료 : 도몬 캇슈, 동방불패
증원 : 없음
적 : MS 데스 아미 × 4
적증원 : 없음

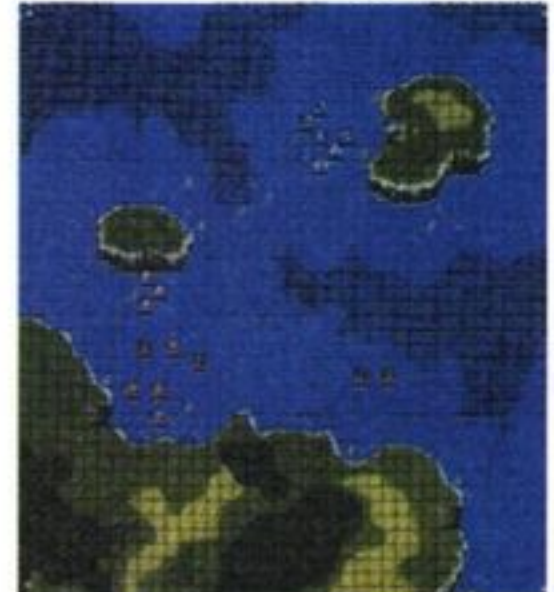
15화 강탈

무슨 음모를 꾸미는가? 루 카인

25. 07 2000
18. 13 2000
16. 32 5000
06. 35 10000
16. 20 칩
02. 05 EN 회복

처음에 가이킹의 합체 데모가 있으며 무기도 파워 업. 트라이더도 변형 가능하게 된다. 적 모빌 슈츠는 원거리 빔 공격을 걸어 오므로 여기에서는 R-1, R-2와 B 코트를 장착한 트라이더 등으로 싸우도록 하자. 3턴 째에 세군데로 나뉘어 증원이 나타난다. 오른쪽 위의 SPT 부대는 S 건담만으로 상관없다. 모빌 슈츠를 모두 처리하면 스카이러 등으로 아이템을 얻도록 하자. 루 카인은 5턴에서 퇴각한다.

동료 : R-1, R-2, 샤이닝 건담
트라이더 G7, 라이딘
가이킹, 대공 마룡
익룡 스카이러
검룡 바조라, 어룡 넵서
증원 : 없음
적 : 그루드란 × 5
암흑 괴수 사소링거 × 2
그로텍터, 프레
적증원 : 브레이거 × 3
가라다 K7
더블러스 M2
트로스 D7

16화 선제 공격

드디어 적의 본거지를 향해서 공격 개시!!

11. 37 M 크래프트
32. 12 부스터
22. 17 2000
06. 13 5000
06. 26 10000

맵은 12화와 마찬가지. 시작한 직후에 왼쪽의 작은 섬으로 향한

후 그곳을 거점으로 한다. 모빌 슈츠는 수중에 있는 상대에게 간접 공격을 할 수 없으므로, R-1으로 공격한다. S 건담은 '집중'을 걸고 마구 다가오는 기계수들을 공격한다. 3, 5, 6, 7, 8턴에 증원기체가 나타난다. 보스인 스카루크(장갈)는 HP 16000이하가 되면 퇴각.

동료 : 대공 마룡, 라이딘
샤이닝 건담, 트라이더 G7
어룡 넷서, 익룡 스카이러
가이킹, 검룡 바조라
R-1, R-2
증원 : 없음
적 : 스카루크
수사 나마즌고 × 3
원반 × 3
수사 도쿠가가 × 4
적증원 : 1. 수사 나마즌고 × 2
게르드라 × 3
2~4. 수사 도쿠가가
시스 개조형 × 3

17화 특훈 볼테스 팀

슬픔을 이기고, 볼테스 완전 부활!

22, 20 2000
22, 07 2000
35, 14 HP 회복

볼테스만의 시나리오. 아이템도 HP 회복 이외는 얻지 말고 기지 위에서 기다린다. 보스 캐릭터는 자신의 턴은 '번득임'만 쓰도록 하고 반격으로 피해를 입히도록 해서 싸우면 편하다. 마지막으로 한 방을 날릴 때는 '행운'을 쓰자!

동료 : 볼테스
증원 : 없음
적 : 그로텍터, 레드 바롬 × 6
적증원 : 없음

18화 그의 이름은 에이지

적은 3 기체뿐

02, 21 10000
04, 04 카트릿지
14, 04 B 센서

우선 처음에 볼테스는 합체하여 위의 아이템을 향해 나간다. 포드(시몬)는 왼쪽 아래의 아이템을 얻으러 간다. 아이템을 모두 얻으면 정신 커맨드를 사용하여 적을 없앤다. 상당히 편한 시나리오로 클리어 후, 에이지, 로안, 데이빗, 시몬이 동료가 된다. 될 수 있으면 시몬과 로안은 메카를 바꿔 타도록 한다.

동료 : 볼트 크루저, 볼트 봄버
볼트 팬저, 볼트 프리게이트
볼트 란더
그라드스 트라이포드 캐리어
증원 : 없음
적 : 브레이버 × 3
적증원 : 없음

19화 보아잔의 명예

부대에 볼테스가 합류

19, 24 2000
27, 22 2000
39, 35 10000
27, 11 카트릿지
11, 06 Z 합금

이 시나리오는 모든 유니트가 강제 출격. 왼쪽의 적은 R-1, 오른쪽 위는 트라이더와 라이딘의 슈퍼로보트 계열로, 왼쪽 아래는 R-2, S 건담, 레이즈너로 싸우도록 하자. 장갈에 어느 정도 피해를 입히면 이벤트가 발생해대공 마룡이 공격해 온다. 이 때에 '반격한다' 혹은 '방어한다' 중 어떤 것을 고르는가에 따라 이후의 전개가 바뀌게 된다. 여기에서는 '방어'를 하는 것이 좋다. 클리어 후 R-1과 R-2가 함께 파워 업 한다.

동료 : 대공 마룡, R-1, R-2
샤이닝 건담, 라이딘
트라이더 G7, 가이킹
볼테스 V
그라드스 트라이포드 캐리어
레이즈너, 베이블, 발디,
익룡 스카이러
검룡 바조라, 어룡 넷서
증원 : 없음
적 : 스카루크, 갑옷 수사 데슬러
갑옷 수사 다이몬
갑옷 수사 사이몬
수사 도쿠가가 × 3
수사 바이장가 × 3
수사 나마즌고 × 3
원반 × 4
적증원 : 1. 아마자 × 4
2. 스카루크
수사 나마즌고 S
갑옷 수사 데슬러

20화 배반

비극의 프린세스 하이넬

27, 20 5000
19, 10 M 칩
08, 25 MC

19화에서 장갈을 쓰러뜨리면 '복수의 귀신'이라는 타이틀이 되지만 내용은 모두 마찬가지. 초기 배치의 레드 바롬을 B 코트 장비의 슈퍼 로보트 계열로 쓰러뜨리고 전의를 올려 두자. 2턴째에 하이넬이 출격하지만 19화의 이벤트에서 '방어'를 했을 경우에는 볼테스 V로 설득 가능(2회 연속으로 행한다. 반격은 No). 설득하면 동료가 되며 클리어, '반격'을 했을 경우에는 5턴으로 퇴각.

동료 : 대공 마룡, R-1, 볼테스 V
R-2 파워드, 트라이더 G7
샤이닝 건담, 가이킹
레이즈너, 발디, 베이블
G.T.C, 라이딘, 검룡 바조라
익룡 스카이러, 어룡 넷서
증원 : 없음
적 : 그로텍터 ×2, 레드 바롬 ×5
적증원 : 스카루크
갑옷 수사 다이몬
갑옷 수사 사이몬
갑옷 수사 데슬러
수사 바이장가
수사 도쿠가가
수사 나마즌고 S
수호신 고들

21화 넷서 발진!

심해에 적의 그림자 발견! 그것을 알아내기 위해 넷서가 간다

13, 29 2000
18, 17 5000

넷서는 조작 불능(컴퓨터가 조작). SPT도 출격할 수 없다. 이동력이 있는 R-2와 대공 마룡은 넷서를 쫓아서 위로 이동. 초기 배치의 적 2부대 중, 위쪽을 S 건담이, 아래 쪽을 R-1(하이넬이 있을 경우에는 그도)으로 공격. 그 외의 유니트는 별로 도움이 되지 않으므로 대공 마룡에 수납. 8턴째에 넷서의 근처에 적 증원. 될 수 있으면 그 전에 클리어하자.

동료 : 대공 마룡, 가이킹, R-1
볼테스 V, R-2 파워드
라이딘, 트라이더 G7
샤이닝 건담
증원 : 없음
적 : 암흑 괴수 카부퉁가 × 2
쿄우 개조형 × 6
자독 개조형 × 5
적증원 : 1. 자독 개조형 × 3
2. 자독 개조형 × 3

22-A화 대결전

드디어 적장 하이넬과의 결투. 그러나...

02, 39 10000

19화의 이벤트에서 '반격'을 하여 쟝갈을 쓰러뜨렸을 경우에는, 이 시나리오로 온다. 보스급의 유니트도 모두 4기체나 되기 때문에 무척 어려울 것 같지만 5턴째에 이벤트가 일어나고 강제적으로 종료하게 된다. 그때까지 얼마나 자금과 경험치를 얻는가가 중요하다.

동료 : 대공 마룡, R-1, 볼테스 V
가이킹, R-2 파워드
라이딘, 트라이더 G7
샤이닝 건담, 레이즈너
발디, 베이블
G.T.C, 익룡 스카이러
증원 : 없음
적 : 수호신 고들, 아마쟈 × 4
스카루크, 그로텍터 × 2
암흑 괴수 블랙 몬스터×3
적증원 : 갑옷 수사 사이몬
갑옷 수사 다이몬
수사 도쿠가가
아마쟈 × 4
수사 바이장가

22-B화 대결전

하이넬과의 싸움도 이것으로 마지막!

02, 39 10000

19화의 이벤트에서 '방어'하고, 20화에서 하이넬을 설득하지 않은 경우에 이 시나리오로 오게 된다.

동료 : 대공 마룡, R-1, 볼테스 V
가이킹, R-2 파워드
라이딘, 트라이더 G7
샤이닝 건담, 레이즈너
발디, 베이블
G.T.C, 익룡 스카이러
증원 : 없음
적 : 수호신 고들, 아마쟈 × 4
스카루크, 그로텍터 × 2
암흑 괴수 블랙 몬스터 ×3
적증원 : 갑옷 수사 사이몬
갑옷 수사 다이몬
수사 도쿠가가, 아마쟈×4
수사 바이장가

여기는 턴 제한이 없으므로 천천히 싸울 수 있다. 시작한 직후 될 수 있는 한 움직이지 말고 적이 다가오는 것을 기다린다. 사정 거리에 들어오면 S 건담을 미끼로 하나씩 확실하게 없애자.

22-C화 검은 과학

기계수가 정신 커맨드를 사용한다!

02, 39 10000

20화에서 하이넬을 동료로 했다면, 이 시나리오가 22화가 된다. 보스 급의 캐릭터는 스카루크(즈루)뿐. 그렇다고 해서 아무 생각없이 돌진하면 3턴째 증원에 의해 피를 보게 된다. 여기에서도 22-b화와 마찬가지로 천천히 공격해 나가자.

동료 : 대공 마룡, R-1, 볼테스 V
가이킹, R-2 파워드
라이딘, 트라이더 G7
샤이닝 건담, 레이즈너
발디, 베이블, G.T.C
익룡 스카이러, 수호신 고들
증원 : 없음
적 : 스카루크, 아마쟈 × 4
갑옷 수사 다이몽, 갑옷 수사 사이몬
수사 도쿠가가, 수사 바이장가
적증원 : 수사 도쿠가가
수사 바이장가
갑옷 수사 사이몽
갑옷 수사 다이몬
아마쟈 × 4

23화 사귀대 고스테로

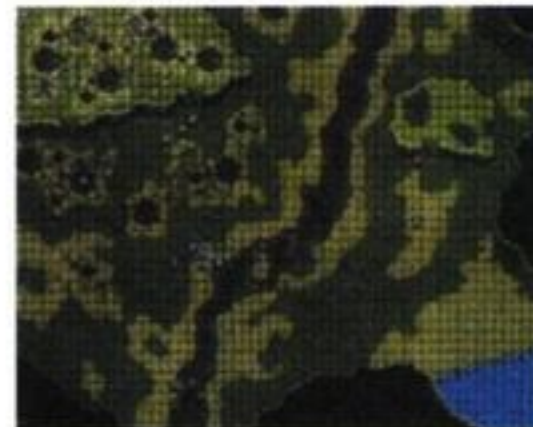
심해에 숨어 있는 미친 복수귀의 도전

26, 17 2000
32, 28 B 코트
31, 09 카트릿지

다시 심해에서의 전투. 당연히 SPT는 출격 불가. 처음에 배치되어 있는 적은 대수롭지 않다. 문제는 4턴째에 출현하는 고스테로와 그 부하인 SPT. '집중'을 사용한 S 건담을 주 세력으로, R-1, R-2가 엄호하는 진형으로 공격해 나가자. '기합'을 사용할 수 있다면 슈퍼 로보트 계열로 고스테로만 재빨리 파괴해 두면 전투가 수월해 진다.

동료 : 가이킹, 어룡 넷서
증원 : 대공 마룡, R-2 파워드
볼테스 V, 트라이더 G7
R-1, 샤이닝 건담, 라이딘
적 : 그로텍터, 리코니트레 × 2
브레이버 × 3
적증원 : 다르쟌, 바디오
디마쥬 × 3

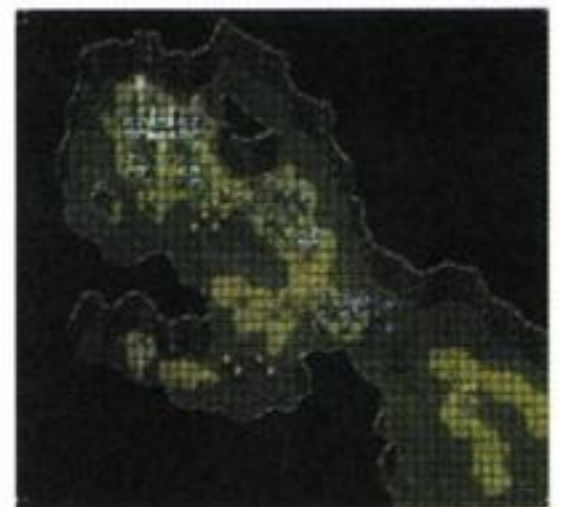
24화 인연의 재회

에이지와 고스테로의 대결

03, 05 고 레이더
10, 07 20000
16, 04 B 센서
21, 05 5000
01, 15 5000
07, 17 2000
14, 20 2000
23, 16 2000

맵 오른쪽에서 대결하는 에이지와 고스테로. 에이지는 '번득임'을 사용하여 반격만을 하도록 하면 편하게 이길 수 있다. 문제는 사귀대의 잔당 3명. 슈퍼 로보트 계열의 최강 무기로 한번에 파괴하면 좋지만 '기합'을 쓸 수 없을 때는 S 건담에게 맡기도록 하자. R-1은 아이템을 얻으면서 5턴째에 나타나는 적 원군에 대비한다. 나머지는 밑에서 올라오는 적을 기다리다 그것을 격파한다.

동료 : 대공 마룡, R-1, 볼테스 V
가이킹, R-2 파워드
라이딘, 트라이더 G7
샤이닝 건담, 레이즈너
증원 : 없음
적 : 다르쟌, 갓슈란, 단코프
디마쥬 × 4, 에르달
불그렌 × 4
적증원 : 불그렌 × 4
브레이버 × 4

25화 사귀대의 복수

V-MAX 발동!

27, 22 2000
42, 31 2000
18, 27 2000
11, 28 부스터
11, 06 MC

우선 슈퍼 로보트 계열의 최강 무기로 고스테로를 파괴하자. 레이즈너, R-1은 오른쪽 아래의 SPT 대를, 나머지는 사귀대와 그 나머지를 공격. 4턴 째의 증원은 그대로 레이즈너와 R-1에게 맡긴다. 7턴째의 증원은 약한 적이다. 대공 마룡이 공격을 받으면 이벤트가 일어나고 레이즈너가 V-MAX를 쓸 수 있게 된다. 또한 라이딘이 왼쪽 위의 신전(13, 10)에 가면 무기가 파워 업한다.

동료 : 대공 마룡, 레이즈너
R-1, 볼테스 V, 가이킹
R-2 파워드, 트라이더 G7
라이딘, 샤이닝 건담
베이블, 발디
그라드스 트라이포드 캐리어
검룡 바조라, 익룡 스카이러
어룡 넷서
증원 : 없음
적 : 다르쟌, 에르달, 단코프
갓슈란, 스칼 거너 × 8
적증원 : 1. 스칼 거너 ×5
2. 아르테미스 × 3
리코니트레 × 3

우주편

제 8화 베스퍼와 이성인
이성인을 재빨리 철수시켜라!

29, 35 2000
20, 33 2000
14, 22 2000
09, 12 2000
32, 05 10000

이성인과 베스퍼와의 삼파전이지만 플레이어가 베스퍼에 손을 대면 이성인은 모두 철수한다. 마징가 Z를 다리 위에 놓고 이것을 벽으로 하여 하천의 아래쪽에 배치를 하자. 3턴째에는 하천의 왼쪽에서 적의 증원이 나타나므로 하천보다 위에는 나가지 말 것.

동료 : 샤이닝 건담, 대공 마룡 트라이더 G7, 가이킹 아프로다이 A, 어룡 넵서 검룡 바조라, 익룡 스카이러
증원 : 없음
적 : 원반 × 4, 레드 바롬 × 3 수사 바이잔가, 수사 도쿠가가 암흑 괴수 사소링가 그로텍터, 스카루크
적증원 : 수사 바이장가 가라다 K7 더블러스 M2 수사 도쿠가가

9화 전사의 빛
카미온을 지켜라!

29, 12 2000
22, 07 2000
46, 16 2000
35, 27 2000

수송 부대 카미온을 지키는 것이 목적. 카미온은 멋대로 오른쪽으로 도망치므로 전원이 쫓아갈 것. 1턴째, 2턴째 연속으로 오른쪽에서 적의 증원이 온다. 초기 배치의 적은 무시하고 카미온이 완전히 도망치고 나서 상대하도록 하자. 약한 적을 모두 없애면 보스급의 리칼은 퇴각한다. 그러나 리칼을 쓰러뜨린 후의 자금 8000은 무척 쓸만하므로 될 수 있는 한 쓰러뜨리도록 하자.

10화 마음
볼테스 V는 합체하지 말고 싸우자!

14, 15 2000
09, 03 2000
11, 24 2000
16, 19 2000
30, 43 초합금 Z
24, 28 B 코트

카미온은 멋대로 위로 도망쳐 간다. 2, 3, 4턴에 그 카미온의 왼쪽 오른쪽에 적의 증원이 등장한다. 볼테스 V가 합체하면 우리편은 단 3기체. 이것으로는 대처해낼 수 없으므로 합체를 하지 않고 유니트 수를 늘리자. 볼테스 팀과 웃소를 두개로 나눠, 카미온의 좌우에 전개. 마징가 Z는 후위를 맡는다. 카미온이 완전히 도망치면 자동적으로 맵 종료가 된다.

동료 : V 건담, 마징가 Z 볼트 크루저, 볼트 봄버 볼트 팬저, 볼트 프리게이트 볼트 란더
증원 : 없음
적 : 암흑 괴수 블랙 몬스터 레드 바롬 × 3, 그로텍터
적증원 : 1. 레드 바롬 × 2
2. 레드 바롬 × 2
3. 레드 바롬

11화 갓타르대
오토바이 부대 첫 등장. 볼테스 V로 한번에 무찔러라!

15, 26 MC
07, 05 고 레이더
18, 08 5000
22, 19 2000
16, 19 2000
16, 08 2000

맵 10과 마찬가지로 카미온은 위로 도망쳐 간다. 적은 운동성능이 높은 오토바이 부대. 특히 갤럭슨은 강적이므로 볼테스 V를 합체시켜 먼저 공격을 걸어 재빨리 쓰러뜨린다. 웃소는 2턴째의 증원에 대비하여 카미온의 우익을 담당한다. 마징가 Z는 볼테스 V의 보조 역할이다. 볼테스 V의 보통 공격은 잘 맞지 않으므로 '필중'을 꼭 걸도록 하자!

동료 : V 건담, 마징가 Z 볼트 크루저, 볼트 봄버 볼트 팬저, 볼트 프리게이트 볼트 란더
증원 : 없음
적 : 갤럭슨 × 2 전투 오토바이 × 2
적증원 : 조론 개조형 × 4

12화 선열! 슈라크대
슈라크대 전원 집합!

14, 16 부스터
40, 07 H 아머
06, 24 2000
17, 21 2000
27, 31 2000
42, 27 2000

따로 행동을 취하고 있던 슈라크대가 재등장! 그것도 여섯 명 모두 등장. 게다가 올리퍼도 같이 나온다. 앞으로는 꽤 캐릭터 수가 늘게 된다. 전과 마찬가지로 카미온은 멋대로 이동하지만 초기 배치된 왼쪽의 적을 전멸시키지 않으면 움직이지 않는다. 슈라크대 모두가 출동하여 없애도록 하자. 마징가 Z와 웃소는 카미온을 지켜나가면서 슈라크대와 합류한다. 또한 볼테스 V는 5턴째까지 합체하여 슈라크대의 초기 위치에 대기. 이 부근에 증원으로 나타나는 적은 나타난 다음 턴에서 없애지 않으면 확실히 카미온을 공격해 온다. 카미온이 완전히 도망치면 맵 종료가 된다.

동료 : V 건담, 마징가 Z 볼트 크루저, 볼트 봄버 볼트 팬저, 볼트 프리게이트 볼트 란더, V 건담 헥사 건 이지 × 6
증원 : 없음
적 : 레드 바롬 × 6, 가라다 K7 트로스 D7, 그로텍터 × 2
적증원 : 1. 레드 바롬 × 2 암흑 괴수 사소링가
2. 레드 바롬 × 5 라인 X1, 트로스 D7

13화 여행을 떠나며
수송선에 타기만 하면 OK이다!

34, 26 MC
03, 22 EN 회복
17, 21 5000
14, 14 5000
18, 21 2000

맵 처음의 목적은 '마징가 Z가 수송선에 타는 것'. 코우지가 '가속'을 익혔다면 턴으로 끝난다.

동료 : 마징가 Z, 볼트 크루저 볼트 봄버, 볼트 팬저 볼트 프리게이트 볼트 란더, V 건담 V 건담 헥사, 건 이지×6
증원 : 없음
적 : 톰 리엇 × 6 톰 리엇 (HR) × 14
적증원 : 없음

그 후의 목적은 '전 유니트가 수송선에 탄다'이나 '적 유니트 전멸'로 변한다. 전기가 수송정을 감싸듯이 한 후, 적을 전멸시키면서 슈라크대를 키워나가자. 4턴째에는 바이크 부대의 적 증원이 온다.

14화 볼테스 합체 불가능

부상을 입은 볼테스 팀을 치유!

19, 13 C 아머
03, 06 B 코트
03, 12 2000
10, 08 2000
19, 02 2000
17, 09 2000

처음에는 공중 맵에서 시작되지만 이것은 이벤트 전용으로 볼테스 V가 적에게 당하는 것을 보는 것뿐. 그 다음에는 행동 불능이 된 볼테스 팀의 회수가 목적이 된다. 그들에 인접하는 것만으로 OK(다음 턴에 자동 회수된다)이므로 클리어하는 것만이라면 간단하다. 그러나 이벤트에서 볼테스 V를 처치한 나마즌고는 실제로는 그렇게 강하지 않다. 볼테스 V의 복수를 계획하자!

동료 : V 건담, 건 이지 × 6
수송기
증원 : 없음
적 : 레드 바룸 × 3
수사 나마즌고 S, 그로텍터×2
적증원 : 없음

15화 지브랄탈 공역

인류의 비보, 매스 드라이버를 지켜라!

26, 14 HP 회복
36, 36 칩
34, 16 5000
18, 20 5000
29, 30 2000
28, 26 2000

매스 드라이버에 적이 침입해 오면 이벤트가 일어나 케이트가 죽는다. 이것을 막기 위해서는 어쨌든간 재빨리 움직일 필요가 있다. 우선 마징가 Z는 왼쪽, 슈라크대의 절반은 오른쪽의 적으로 침공. 남은 슈라크대는 3턴 째의 적 증원에 대비하여 콜로니 공사의 위쪽에서 기다린다. 6턴째에는 아프로다이 A와 단쿠가가 나타나므로 그들로 멧츄와 크로노클을 매스 드라이버 왼쪽으로 유인하여 없앤다. 마찬가지로 6턴째에 바다에서 나타나는 적 증원은 슈라크대로 육지로 올라온 직후를 노리자.

동료 : V 건담, V 건담 헥사
마징가 Z, 이지 × 6
증원 : 단쿠가, 아프로다이 A
적 : 톰 리엇 × 7, 샷코, 리칼
적증원 : 1. 조로 개조형 × 3
2. 톰 리엇 × 3
갈구이유(MS) 2

16화 린 호스 부상

레이즈너 첫 등장!

33, 06 B 센서
02, 24 M 부스터
13, 10 10000
14, 03 5000
12, 24 10000

첫 등장의 에이지 등 레이즈너 계열의 유니트는 바로 안전한 장소에 대기시킬 것. 게일과 그를 쓰러뜨린 직후에 나타나는 고스테로에만 주의를 하면 OK. 나머지는 모두 약하다. 적은 어쨌든간 열심히 도망쳐 다니므로 공격의 중심은 웃소가 되겠지만 그다지 어렵지는 않을 것이다.

동료 : 린 호스 Jr, V 건담
V 건담 헥사, 건 이지 × 6
단쿠가, R-3, 마징가 Z (JS),
아프로다이 A
증원 : 없음
적 : 그라잉 카이저, 브레이버×3
적증원 : 불그렌
브레이버 × 4

17화 수수께끼의 적 전함

적 모함의 추적으로부터 벗어나라!

42, 06 MC
47, 26 I 발생기
34, 15 5000
22, 22 5000
24, 03 10000

모함 린 호스는 NPC가 되어 멋대로 오른쪽으로 도망쳐 간다. 적은 확실하게 린 호스의 진로를 막으므로 진로 상에 있는 적을 최우선으로 없애자. 모함이 맵의 끝까지 닿으면 시나리오 클리어지만 너무 시간을 끌면 적 모함의 헬 모즈가 맵 병기로 공격해 온다. 경험치는 아깝지만 클리어 최우선으로 게일과 고스테로 등의 보스 급 적은 될 수 있는 한 상대하지 않도록 해야 한다. 2턴째에는 에이지 등의 레이즈너 계열의 캐릭터가 증원으로 오지만 그다지 도움이 되지는 않을 것이다. 게일과 고스테로의 주의를 끌면서 도망치도록 하자.

동료 : 린 호스 Jr, V 건담
V 건담 헥사, 건 이지×6
단쿠가, R-3, 마징가 Z (JS)
아프로다이 A
증원 : 그라드스 트라이 폿 캐리어
레이즈너, 발디, 베이블
적 : 헬 모즈, 그라잉 카이저
브레이버 × 8
적증원 : 1. 불그렌
2. 브레이버 × 4

제 18화 푸른 유성이 되어

잘가라 에이지, 안녕 론드벨

16, 32 2000
20, 21 2000
33, 17 2000
34, 12 2000
05, 09 A 모터
36, 33 S 프레임

초반에 에이지와 게일의 싸움은 V-MAX 발동과 함께 멋대로 끝난다. 본편은 네오 지온군이 등장하고 나서부터이다. 초기 위치가 가까워서 갑자기 혼전이 되지만, 맵병기를 잘 써나가도록 하자. 적의 수를 줄이면 증원이 나타나지만 동시에 론드벨도 나타난다. 맵 왼쪽 위의 끝에 나오므로 서둘러 합류하자. 아무로만이라도 합류하면 꽤 편하게 된다.

동료 : 레이즈너, 발디, 베이블
G.T.C
증원 : 1. 린 호스 Jr, R-3
단쿠가, V 대쉬 건담
V 건담 헥사
건 이지 × 6
아프로다이 A
마징가 Z
2. 라 카이람
건 브래스터 × 3
리 가즈이 (BW) × 2
적 : 불그렌, 브레이버
적증원 : 1. 그라잉 카이저
브레이버 × 2
2. 레우루라
기라 도가 × 5
3. 약트 도가
기라 도가 × 10

19화 빅 캐논

보스 로보트의 활약!?

29, 08 B 센서
09, 19 M 칩
24, 24 EN 회복
13, 37 2000
07, 16 2000
04, 31 2000
24, 40 5000

론드벨 부대와 합동 전선을 펼치게 된다. 적은 직선을 그리며 공격

해 오므로 우리편은 움직이지 말고 2기의 모함을 앞으로 내세우고 기다리다가 맵 병기로 선제 공격하자. 3턴째에 위쪽과 왼쪽, 5턴째에 위쪽에서 적의 증원이 있으므로 사용 회수가 정해진 맵 병기를 쓸 때는 주의하자.

동료 : 린 호스 Jr, 라 카이람
V 대쉬 건담, V 건담 헥사
단쿠가, 마징가 Z (JS)
아프로다이 A, R-3
리 가즈이 (BW) × 2
건 이지 × 6
건 블래스터 × 5
슈퍼 보스 로보트
증원 : 없음
적 : 샷코 × 6, 조로앗 × 10
아말테아 × 2
적증원 : 1. 샷코×3, 조로앗×4
2. 콘티오 × 5

20화 월면 강하 작전

아슈라 남작과의 첫 대전,
그의 목소리는 황홀하다?!

38, 43 2000
41, 34 2000
35, 34 2000
50, 21 5000
19, 23 5000
37, 13 10000
17, 13 G 합금
11, 24 부스터
29, 21 칩

여기에서부터 린 호스 Jr의 승무원은 모두 라 카이람에 옮겨 타고, 완전 독립 부대로서 행동하게 된다. 고메스 함장과는 여기에서 헤어지게 된다. 맵은 어쨌든간 그 넓이가 황당하지만 그대로 싸워나가면 간단히 이길 수 있다. 4턴째에는 적의 증원도 있지만 전국을 좌우할 정도는 아니다. 적은 약하고 게다가 우리편의 출격수는 많으므로 2군 캐릭터를 키우기에 딱 알맞을 것이다.

동료 : 라 카이람, V 대쉬 건담
V 건담 헥사, 단쿠가
마징가 Z (JS)
아프로다이 A, R-3
리 가즈이 × 2
건 이지 × 6
건 블래스터 × 5
슈퍼 보스 로보트
증원 : 없음
적 : 그루, 가라다 K7 × 2
트로스 D7 × 2
더블로스 M2 × 2
제노바 M9, 자독 × 4
시스 × 4, 스카우트 × 3
적증원 : 라인메 1 × 2
자독 × 3

21화 문 가디언

수송기를 지켜라!

15, 29 2000
28, 17 2000
39, 26 2000
16, 23 2000
04, 37 5000
32, 37 A 모터
43, 03 고 레이더
19, 10 B 센서

멋대로 왼쪽으로 나아가는 수송기를 지키는 것이 목적. 오른쪽의 적은 무시하고 수송기와 함께 왼쪽으로 나아가자. 2턴째의 위쪽에서, 4턴째의 밑에서 증원이 있다. 적은 약하므로 나타나는 쪽부터 없애나가면 OK. 수송기를 3기체 모두 지켜냈는가 1기라도 떨어뜨렸는가에 따라 26화에서 입수할 수 있는 수송 내용이 변한다.

동료 : 라 카이람,
리 가즈이 (BW)
R-3, 건 이지 × 3
증원 : 없음
적 : 디마쥬, 불그렌 × 2
브레이버 × 2
적증원 : 1. 브레이버 × 3
2. 불그렌 × 3

22화 잔스칼의 의혹

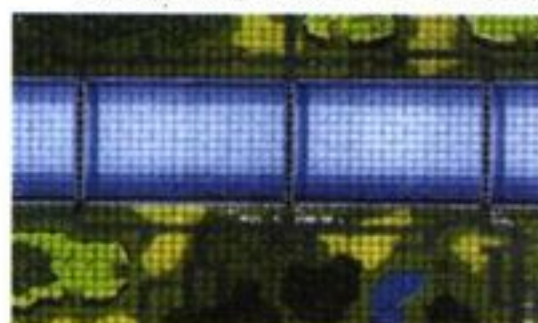
속공 클리어!

20, 26 2000
32, 34 2000
30, 19 2000
22, 12 2000
29, 01 5000
40, 12 5000
49, 30 10000

맵 개시 전에 루베 시노가 투항해 온다. 여기서부터 적 세력의 관계가 복잡해지므로 대화의 내용에는 충분히 주의하도록 하자. 여기에서의 전투는 맵의 오른쪽 절반에는 거의 의미가 없다. 적이 적을 뿐 아니라 바로 공격할 수 있는 위치에 있으므로 간단히 없앨 수 있다. 조금 무서운 것은 카루라의 디마쥬 뿐이다. 어쨌든간 2턴째에는 상하좌우를 감싸는 듯이 적의 증원이 나타나지만, 그 전에 전멸시킬 수 있다면 그대로 클리어가 된다.

동료 : 라 카이람, V 건담
V 건담 헥사, 단쿠가
마징가 Z (JS)
아프로다이 A, R-3
리 가즈이 (BW) × 2
건 이지 × 6
건 블래스터 × 5
슈퍼 보스 로보트
증원 : 없음
적 : 디마쥬, 불그렌 × 2
브레이버 × 3
적증원 : (브레이버 × 5)

23화 아무로와 샤아

아야, 라이, 케리의 고군 분투기

12, 24 2000
42, 25 2000
47, 31 MC
03, 14 M 칩

타이틀은 '아무로와 샤아'가 되어 있지만 맵 개시 전에 두 사람이 만나는 이벤트가 있을 뿐, 실제로 싸우는 것은 아야, 라이, 케라의 3 사람 뿐. 적은 네오 지온군이지만 타고 있는 것은 어쩐일인지 리오. 다리의 밑쪽에 있는 도시의 위에 진을 치고, 회복하면서 공격해 나가자

동료 : 리가즈이 (BW)
R-2 파워드, R-3 파워드
증원 : 없음
적 : 리오 × 6
적증원 : 에어리즈 × 5

24화 진의

아무로와 샤아가 활약?

19, 18 2000
33, 15 5000
23, 35 5000
02, 26 HP 회복
07, 30 EN 회복

이 맵에서 출격하는 것은 아무로, 아야, 라이의 세사람 뿐. 적은 샤아, 쿠에스, 젝스, 규네이의 4 사람이지만 실제로 상대를 하는 것은 젝스와 규네이 뿐. 3턴 째에 살아남은 적은 모두 철퇴하고 적 증원이 3기 출현한다. 이렇게 되면 아무로만으로도 처리할 수 있다.

동료 : 뉴 건담, R-2 파워드
R-3 파워드
증원 : 없음
적 : 사자비, 약트 도가 × 2
토르기스
적증원 : 기라 도가 × 3

25화 모트라드 함대

오토바이 전함 등장! 카테지나도 적이 되어 공격해 온다!

19, 03 2000
16, 21 2000
15, 29 5000
37, 23 A 모터
21, 47 C 아머

1턴째에 갑자기 적의 증원이 있고 적은 많게 보이지만 적은 몇개씩 나뉘어져서 침공해 온다.

여기에서는 턴 수는 신경쓰지 말고 천천히 공격해 나가자. 8턴째까지 지나고 피피니덴이 살아 있다면 카테지나가 출격해 온다. 카테지나와 웃소가 전투에 들어가면 약간의 이벤트가 일어난다.

다음호에 계속

천재 소년탐정이 되기 위한 멀고도 험한 길

김전일 소년의 사건수첩 -비보도의 새로운 참극-

장르	추리어드벤처	현지 발매일	96년11월29일
제작사	강 담 사	현지 가격	5,800엔

우리 나라에도 만화로 잘 알려진 김전일 소년의 사건수첩이 PS용 어드벤처로 제작되었다. 내용은 5~6권에 수록된 보도 살인사건의 뒷이야기를 중심으로 오리지널 스토리로 전개된다. 이제까지의 쉬운 일본식 어드벤처와는 달리 매우 높은 난이도를 자랑하며, 일본어 수준이나 내용도 매우 어렵지만 한번 빠지게 되면 엄청나게 흥미진진한 게임이란 것을 알 수 있을 것이다. 이 게임을 통해 자신의 추리력과 상상력을 테스트해 보는 것도 상당히 의미있는 일이 될 것이다.

탐정의 기본지식

원작 '비보도 살인사건'

큐슈지방에 떠있는 섬인 비보도(悲報島). 그곳에서 비보가 있음이 추측되는 병풍이 발견된 것이 이 사건의 발단이다. 섬의 주인 미마사카(美作)씨에 의해 보물찾기 여행이 계획되어 김전일도 이 여행에 초청 받게 된다. 그리고 김전일은 미유키(美雪)와 함께 피로 물들여진 참극이 기다리고 있는 섬으로 향한다.

섬에서 김전일 일행을 기다린 것은 미마사카 오너의 토막난 사체로, 갑자기 본토와의 연락도 끊기고 김전일, 미유키, 미마사카의 딸인 미도리, 집사인 이와다, 그리고 보물찾기의 초청객들은 섬에 갇혀 버리게 된다. 그리고 미마사카를 살해한 범인-「초대받지 않은 손님」에 의해 계속 해서 피해자가 속출하고 끝없는 살인 사건은 꼬리를 물고 이어진다.

로그하우스에 놓여진 일본인형이 하나씩 사라질 때마다, 한사람 또 한사람씩 희생자가 늘어간다. 보물을 노리는 자를 죽인다는 반수인·야마와라(山童)의 짓인가? 그렇지 않으면… 섬에 존재하는 토리이(鳥居-신사의 입구에 있는 관문)가 보물이 있는 곳을 표시하는 힌트로 되어있다는 것을 알게 된 김전일는 참가자의 한 명인 천재소년 크리스 아인슈타인과 추리대결을 벌이며 보물의 존재와 「초대받지 않은 손님」의 정체를 파헤쳐 나가게 된다.

'비밀은 모두 풀어졌다!' 김전일는 드디어 보물이 잠자고 있는 마의 눈을 발견했다. 그리고 빛나는 황금 앞에서, 연속살인사건의 범인-「초대받지 않은 손님」의 정체를 모두에게 알린다. 그것은 의외의 사람이었다. 그런데 갑자기 동굴이 무너지고, 몰래 보물을 노리고 있던 이와다(岩田)는 그것에 묻히고, 김전일도 범인과 함께 생매장당하고 만다. 절대절명의 상황 속에서 범인은 김전일에게 진정한 동기를 말했다. 지옥과도 같은 처참한 인생 속에서 만난 유일한 희망의 빛을 무참히 짓밟아버린 자들에 대한 복수. 그것이 살인의 동기였다. 하지만 김전일의 격려의 말이 그의 마음속에 다시 살아있는 희망의 빛으로 되살아나고 둘은 힘을 합쳐, 동굴의 바닥에서 탈출하게 된다.사건이 해결되고, 마중 나온 켄모치(劍持)경관이 조용히 말한다. 이 섬으로부터 슬픈 소식이 들려오는 것도 이것으로 마지막이라고. 하지만 그의 말과는 달리 또다시 이 섬에서는 무서운 참극이 벌어지게 된다.

등장인물

김전일 (金田一)

명탐정 김전일 코우스케의 손자로 IQ 180의 경이로운 두뇌를 가지고 있다. 이제까지 여러 가지의 어려운 사건들을 해결해오고 있지만 학교의 성적은 바닥이고 그나마 매일 땡땡이치는 문제아이다.

나나세 미유키 (ななせ 美雪)

김전일과 같이 사립 부동고교의 2학년생이다. 우수한 성적을 보이며 학생회장까지 하고 있다.

하지메와는 유치원 때부터 친구사이이지만 별로 진전은 없는 듯. 하지메의 좋은 점을 이해해주는 사람이기도 하다.

크리스 아인슈타인 (クリス・アインシュタイン)

원작에서 하지메를 간헐천을 이용해 죽이려고 했던 장본인. 13세로

콜롬비아 대학의 박사학위를 받을 만큼 천재적인 지능을 갖였다. 하지만 자신을 솔로몬 왕의 후예라고 믿고 있으며, 비보도의 보물을 노리고 있다.

켄모치 이사무 (劍持 勇)

경찰서 수사과의 경관으로서 김전일의 추리력을 높이 평가하고 있다. 또 고교시대의 전일본 유도 선수권에서 16개의 타이틀을 거머쥘 만큼 대단한 실력을 가지고 있다.

이츠키 요우스케 (いつき 陽介)

주간지 등에서 활약하는 프리랜서 기자.

사건이나 만능 르포를 특기로 하며, TV나 출판업계에 폭넓은 인맥을 가지고 있다.

본명은 키무라 신스케(樹村 信介).

코구레 죠이치로 (木幕 條一郎)

비보도의 개발을 진행하는 코구레 개발의 사장.

소문으로는 안 좋은 수단으로 지금까지의 위를 쌓았다는 이야기가 있다. 말투가 천해 보이는 자기중심적인 사람.

하즈키 미츠사다 (葉月 光定)

비보도의 주인으로 수백억엔을 가진 재벌. 코구레 개발사와 함께 이 섬을 개발하려 하고 있다.

겉으로는 온화한 신사처럼 보이지만, 속에는 무엇인가 은밀한 내막이 있는 듯하다.

엔도우 신 (遠藤 信)

코구레 사장의 충실한 부하. 하지만 본성이 겁쟁이이기 때문에 항상 코구레의 눈치만 살피고 있다. 항상 두통으로 고생하고 있다.

미무라 쇼우꼬 (三村 翔子)

하즈키가의 주치의로, 여성다운 매력이 넘치는 인물이다. 항상 도도하고 제멋대로이며, 하즈키 미츠사다와는 또 다른 관계를 가지고 있다.

하즈키 마유라 (葉月 マユラ)

하즈키가의 장녀로, 조용하고 차가운 성격의 소유자이다. 현재 무녀가 되는 수업을 하고 있으며, 섬의 자연을 아끼는 것이 남다르다. 아버지와는 매우 사이가 나쁘다.

아이다 요네 (相田 ヨネ)

수십년째 하즈키가의 하녀로 일하고 있는 할머니로, 섬의 전설 등에 많은 지식을 가지고 있다. 집안 사람들과의 사이는 그저 그렇지만 마유라의 쌍둥이 동생인 마유키에게는 절대적인 사랑을 보인다.

쿠리하라 마나미 (栗原 眞奈美)

하즈키가의 먼 친척으로 10여년 전에 부모를 모두 잃고 이 섬에 와서 하즈키가의 하녀로 살아왔다.

항상 자기주장이 분명하지 않고 무언가를 숨기는 듯 하며, 미츠사다와도 은밀한 관계를 맺고 있다.

타케우찌 토우묘우 (竹內 燈妙)

마유라가 있는 신사의 신주로, 출신이 불분명하며 항상 술과 함께 살고 있다.

섬의 보물에 대해 많은 관심을 가지고 있어 예상 외로 도움이 많이 된다.

토우도 사유리 (東堂 小百合)

코구레 개발의 의뢰에 따라 섬의 유적을 발굴하러 온 고고학연구실의 대학원생.

항상 많은 것을 숨기고 있으며, 유적 외에도 여러 면에 관심을 보인다.

사토우 나오루 (佐藤 治)

정체를 알 수 없는 자로 처음에는 면허증만 나오지만 3일째 되는 날 시체로 등장한다.

하즈키 마유키 (葉月 マユキ)

모두가 숨기려 하는 하즈키의 또 하나의 딸. 마유라와 쌍둥이이지만 12년전 충격으로 인해 자폐증 비슷한 정신질환을 앓고 있다. 많은 베일에 가려진 인물.

탐정이 숙지해야 할 7가지

자신의 손으로 이 사건을 해결하고 싶다면 다음 7가지를 마음에 새겨두자. 감에 의지한 수사로 쓸데없이 사람들을 의심하면 신속한 사건해결에 지장을 준다.

1. 냉정함

감정적이 되어서는 수사상 쓸데없는 혼란만을 초래한다. 언제나 냉정한 기분을 잃지 않도록.

2. 부드러움

부드러운 태도로 상대를 대하면 중요한 증언을 해주기도...

3. 기억력

회화의 내용이나 장면을 모두 기억해야 함.

4. 통찰력

범인의 심리를 읽으면서 수사하자. '만약 내가 범인이라면?'이라는 가정을 해보면, 범인이 다음에 어떤 행동을 하게 될지 짐작할 수 있을지도...

5. 관찰력

메시지가 없는 곳에서도 화면을 자세히 관찰해 보자. 생각지 못한 단서를 발견할 지도 모른다.

6. 결단력

수사 중에 제일 요구되는 것이 바로 판단력이다. 이때다! 라고 생각될 때 결단력이 없다면 사건 해결은 힘들어 진다.

7. 근성

마음에 걸리는 인물이나 장소에는 몇 번이라도 가볼 것. 인내심 있는 수사야말로 진실을 잡을 수 있는 가능성을 높여준다.

탐정수첩 표본 작성

이것은 필자가 했던 내용을 토대로 필자가 김전일이 되어 글을 쓴 것이다. 일본어 해석과 이벤트를 중심으로 작성했으며 추리를 해서 문제를 맞춰나가는 부분은 답을 적어놓지 않았다.

이유는 독자들이 직접 추리를 해보도록 하기 위해서이다. 만약에 아무리 해도 문제들을 풀 수 없을 경우에는 뒷부분에 나오는 '나는 탐정실격!?'을 참고하면 될 것이다. 될 수 있으면 자신의 힘으로 추리하여 문제를 풀어나가는 것이 이 게임의 진정한 재미를 느낄 수 있는 최선의 길이다. 게임 중의 질문은 대답에 따라 변경될 수 있지만 결과적으로는 중간에 게임오버가 되므로 적지 않았다.

콘트롤러 사용법

방향키: 플레이어나 커서를 움직일 때 사용
×버튼: 메뉴나 탐정 커서의 표시를 소거, 캔슬할 수 있다.
○버튼: 회화 중의 대사를 빨리 보내거나 탐정커서의 표시, 결정을 할 수 있다.
□버튼: 선택시의 결정을 할 수 있다. 또 이 버튼을 누르고 있으면 대시할 수 있다.
△버튼: 맵을 표시할 수 있다.
L1, L2버튼: 각각 위와 아래를 바라볼 수 있다.

프롤로그

나는 지금 그때의 그 비보도로 향하는 배에 타고 있다. 왜 따라오게 되었는 지 모르겠지만 미유키는 여전히 제멋대로이다.

그리고 전부터 나를 괴롭히던 작은 악마 크리스·아인슈타인도 함께 하고 있다. 아참 그리고 전에는 같이 행동하지 않았었지만 이번엔 마음 든든한 켄모 치경관님도 함께 하게 되었다. 물론 배위에서는 믿음직하지 않지만 그리고 또 한사람 프리라이터로, 이번 일에 흥미를 느끼고 따라온 듯한 기자가 있다. 이츠키 요우스케 원명은 키무라 신스케로 속을 알 수 없는 남자다. 음~ 어느새 섬에 도착한 듯하군!

비보도로 향하는 김전일

전에도 말썽을 피우던 녀석 크리스

르포라이터 이츠키

미유키의 모자가!!?

10월 14일 - 새빨간 머리(朱き手まり) -

pm 1:30 선착장

미마사카 사건 이후 비보도는 12년전의 주인인 하즈키가 다시 사들였다고 한다. 우리 일행을 처음 맞은 사람은 하즈키의 하청을 받고 비보도를 개발하고 있는 코구레 씨였다. 그는 약간 관서지방 사투리를 쓰는 사람으로 가벼운 사람 같았다. 하지만 기분 나쁘게도 크리스를 나와 착각하다니 정말 경우 없는 사람이다. 그와 이야기하는 도중에 배는 섬을 떠났고 이상하게도 전과 같이 일주 후에 도착한다고 한다. 정말로 이상한 일이다. 그 후 배 안에서 멀미만 해대던 민을 구석이라곤 한군데도 없는 엔도까지 합세하여 섬을 간단하게 돌아다니면서 하즈키 저택으로 향하게 되었다. 여전히 이 섬에는 전에도 많이 보았던 야마와라상과 3개의 토리이가 남아 있었다. 그리고 전과달리 새로 생긴 신사에는 하즈키의 딸이지만 사이가 매우 좋지 않다는 무녀지망의 마유라. 그리고 마유라가 어디에선가 데리고 왔다는 신주 토우묘우도 있었다. 토우묘우에 대해 덧붙이자면 항상 술에 취해 있다는데 과연 어떻게 신주가 되는지 이해하기 힘들다.

마침내 하즈키 저택에 도착한 일행은 하녀로 보이는 마나미를 만나게 되는데, 그녀는 매우 불안하고 이상해 보였다. 저택 내에 들어서자 벽에 쓰여진 피빛 협박문을 보게 되었는데, 어디선가 갑자기 나타난 노파 요네가 그 내용을 해석해 주었다. 이 협박문은 섬에 대대로 전해져 내려오는 3가지 전설로, 요네는 야마와라의 재앙이라고 덧붙였다.

그후 마나미에게 숙소를 전해들은 나는 우선 수첩에 이제까지의 일들을 적어 놓았다.

개발담당인 코구레사장

보물의 열쇠 야마와라상

저주의 노래와 요네

pm 3:00 김전일의 방

짐을 대강 정리한 나는 미유키와 함께 저택과 섬 주변을 둘러보기로 했다. 문을 나선 후 현관까지 오자 미유키는 천장이 유리로 되어있으며 시계탑이 보인다면서 매우 좋아했다. 종소리는 과연 어떨까 라는 등, 쓸데없는 소리를 해대며 나를 정신없게 했다. 복도에 위치한 여러 인물들의 방에 가 보았지만 대부분 외출중이였다. 처음으로 만난 사람은 마나미로 식당에서였다.

마나미는 여전히 무언가를 숨기고 있으며, 약간 제정신이 아닌 듯 했다. 식당을 자세히 조사해 보려 했지만 별다른 이상한 점은 찾아내지 못했다. 식당 옆에 있는 부엌에서는 이츠키가 요네에게 이것 저것 무언가를 물어보는 것을 보았는데 요네는 예상 외로 입이 무거워 보였다. 또 코구레의 방 앞에서는 코구레가 누군가에게 큰소리로 야단을 치는 것을 듣게 되었는데, 하마터면 들킬 뻔 했다. 서재에서도 여러 가지 책들을 조사해 볼 수 있었는데 특이한 것은 서재 구석에 있는 숫자 입력 방식의 장치였다. 하지만 이것을 조사하려 하자 갑자기 요네가 나타나서 계속 방해했다. 정말 신출귀몰한 할머니이다. 2층에 올라가서는 우선 하즈키가 모으고 있다는 여러 가지 시계를 발견할 수 있었다. 또 저택에 오면서 코구레에게 들었던 고고학 연구실의 대학원생인 사유리를 만나게 되었다. 사유리는 어쩔 수 없이 하즈키에게 협력하지만 본심은 개발을 중지하길 원하고 있었다. 시

계장식장 옆에 있는 방에서는 하즈키가의 전문의라는 미무라선생을 보게 되었다. 미무라는 예상외로 아름답고 젊은 여자였다. 하지만 왠지 분위기가 위화감을 주고, 도도해 보였다. 저택의 밖에서도 섬의 여러 장소를 가볼 수 있었지만 크게 이상한 점은 발견하지 못하였다. 섬과 저택 내를 모두 돌아본 뒤 방에 돌아온 나는 미유키의 권유대로 저녁을 먹기로 했다.

요네는 입이 무겁다

대학원생인 사유리

이 키패드는 과연 무엇일까?

도도함의 극치 미무라 선생

pm 6:30 식당

미유키와 함께 식당에 온 나는 식사를 하러 모인 다른 사람들을 만날 수 있었다. 여태까지 보이지 않던 켄모치경관은 약간의 상처를 입고 있었는데 이야기를 들어보니 전에 이곳에 왔을 때 이와다를 노리고 이섬에 잠입했었던 카야(茅) 경관이 아무래도 이와다가 살아있는 것 같다면서 켄모치경관에게 이와타의 생사여부를 조사해 달라고 했었고 그에따라 켄모치가 조사해 본 결과 역시 이와타는 살아있었다는 것이다. 그리고 야수처럼 변해버린 이와타와의 싸움에서 상처를 입었지만 그를 잡아 소도구 창고에 가두어 놓았다는 것이다. 켄모치 경관은 역시 대단한 사람이다. 그리고 코구레와 미무라선생 그리고 엔토우가 약간의 다툼을 벌리고 있었는데 사유리의 말로는 항상 있는 일이라면서 별로 신경쓰지 않는듯 했다. 이 와중에 드디어 저택의 주인인 하즈키씨가 등장했다. 그는 휠체어를 이용하는 불구자였다. 조용하고 신사적으로 보이기는 하지만 왠지 뒤가 있어 보였다. 식사 후 나는 미유키와 함께 다시 방으로 돌아왔다.

원작에 등장하는 카야(茅)

하즈키가의 당주 미츠사다

pm 7:30 김전일의 방

미유키는 내방에서 이제까지 만났던 사람들의 인상을 한명씩 말해 주었다. 뭐 비슷비슷한 생각들이지만 역시 미유키답다. 미유키가 자신의 방으로 돌아간 후 나는 다시 저택내부를 둘러보기로 했다. 식당에는 켄모치경관과 이츠키, 크리스와 토우묘우가 각각 대화를 하고 있었는데 그리 중요한 대화는 아니였다. 2층에 올라가서 미무라의 방 앞에 가보니 미무라와 엔토우가 이야기를 하고 있었는데 엔토우는 아무래도 미무라의 유혹에 넘어가 사장인 코구레를 배신한 것처럼 보였다. 하지만 결국 미무라에게 몰래 듣던 것을 들키고 말았다. 그리고 나는 시계탑에 올라가 보았는데, 아까 왔을때와는 달리 잠겨진 문앞에 웬 철판이 있었다. 열쇠의 이름표로 보이는 철판은 약간 긁혀 있었다. 그 후 아래층으로 내려가던 도중에 마나미가 미무라에게 안좋은 소리를 듣는 광경을 목격하게 되었다. 그녀들의 대화와 마유라의 말을 통해 하즈키가 매일밤을 미무라나 마나미와 보낸다는 것을 눈치 챌 수 있었다. 그리고 다시 미무라의 방에 가보니 아무도 없어서 방에 들어가게 되었는데, 침실의 탁자 위에서 나는 '1129'이라고 적혀진 쪽지를 발견하게 되었다. 이건 과연 무엇을 뜻할까?

2층을 내려오자 사유리가 나타나 르포라이터의 방을 구경하고 싶다면서 같이 가보자고 했다.

다른 사람의 방을 엿보는 것은 취미가 아니지만 탐정의 기본이므로 사유리와 함께 행동하기로 했다. 이츠키의 방으로 가기 위해 현관 앞에 나오자 '왈큐레의 기행'이란 곡이 흘러나왔는데 사유리의 말로는 하즈키가 튼 것이라고 했다. 이츠키의 방 서랍에서 나와 사유리는 여태까지 그가 정리해 논 자료들을 보았는데, 대부분 하즈키가의 식구들에 대한 간단한 신상정보 정도였다. 그리고 그가 녹음해 둔 테이프를 들어 보았는데 이츠키가 하즈키에 대해 많은 관심을 두고 있으며 무언가를 밝혀내려 한다는 것도 눈치채게 되었다. 이런 것들을 둘러본 뒤 사유리는 요네할머니가 이 섬의 전설을 이야기 해준다고 했다면서 같이 가보자고 했다.

이런 곳에 열쇠고리가?

싸우는 미무라와 마나미

'1129' 설마!?

이즈키의 방에서 정보를 알아내자!

pm 8:30 중앙홀

중앙홀에 가보니 요네와 미유키가 있었다. 사유리와 내가 도착하자 요네는 이 섬의 전설을 이야기 해주었다. 요네의 말에 의하면 이 섬은 원래 숨겨진 보물이 많아 비보도라고 이름이 붙여졌다고 한다. 하지만 이 보물을 노리거나 찾으려 하는 자는 야마와라에 의해 죽임을 당했다고 한다. 또 전해지는 저주의 노래의 내용대로 처참한 최후를 맞이한다고 하며, 이 노래에는 3가지의 뜻이 담겨 있다고 했다.

이 정도 이야기했을 때 갑자기 울릴 리가 없는 시계탑의 종이 울리기 시작했다. 무언가 수상함을 느낀 나는 현관으로 나갔고 그곳에서 하늘에서 떨어지는 코구레의 목을 보게 되었다. 코구레는 시계탑의 시계바늘에 의해 목이 잘려진 것이었다. 켄모치 경관과 나는 즉각 시계탑으로 달려가 문을 부수고 시계탑 안으로 들어갔다.

종소리 그리고 떨어진 새빨간 머리

시계탑에는 목없는 시체가…

pm 9:00 시계탑

시계탑 내부에는 목없는 코구레의 시체가 처참하게 놓여 있었다. 코구레는 누군가에 의해 살해된 후, 시계탑의 시계가 돌아감에 따라 목이 잘려져 아래로 떨어진 것으로 추측되었다. 시계는 3일에 한번씩 마나미가 스위치를 넣기로 되어있으며 예정대로 마나미는 스위치를 넣었다고 한다. 하지만 그녀는 시키는대로 했을 뿐, 죽이지 않았다고 소리쳤다. 또 종소리에 대해서는 아무것도 모른다고 했다.

켄모치 경관은 시체의 주머니에서 시계탑의 열쇠를 찾아냈는데, 요네는 이 열쇠는 하나뿐이며 원래는 철판으로 된 이름표가 붙어 있었다고 했다. 처음 우리가 이 시계탑에 들어올 때는 문이 잠겨있어서 문을 부술 수밖에 없었다. 또 잠겨있던 문의 열쇠가 단 하나뿐이고, 이것이 코구레의 주머니 안에 있었다는 것은, 바로 밀실 살인이란 것이다. 여기까지 알아낸 일행들은 켄모치 경관의 말에 따라 사건조사를 나에게 맡기고 모두 식당으로 내려갔다.

사람들이 내려간 후, 우선 나는 주위를 조사해 보았다. 주위에는 종을 조작하는 스위치와 부서진 문 정도였다. 문은 부서질 때의 충격 덕분에 문으로부터 자물쇠가 완전히 분리되어 있었는데, 경관이 맡기고 간 열쇠를 사용해 자물쇠의 원리를 알아보니 다음과 같았다. 우선 자물쇠는 항상 잠겨있는 상태였다. 열쇠를 넣어 돌리면 물림쇠가 자물쇠 안으로 들어가서 문을 열 수 있지만 물림쇠를 넣은 채로 열쇠를 빼는 것은 불가능했다. 하지만 손으로 물림쇠를 누르고 있으면 자물쇠는 문이 잠긴 것으로 인식하여 열쇠를 뺄 수가 있었다. 물론 이때는 문이 열려있는 상태이다. 그렇다면 이 밀실은 아주 간단한 것이군! 역시 난 천재야!모든 조사를 완료한 나는 식당으로 가서 모여있는 모두를 만나보았다.

코구레의 주머니에선 시계탑의 열쇠가!

자물쇠의 원리를 잘 보면 비밀이 보인다.

pm 9:30 식당

식당에 들어서자 켄모치 경관은 우리에게 외부로의 전화선이 끊어졌다는 소식을 전해 주었다. 그 후 한명씩 코구레가 살해당했을 것이라고 생각되는 시간의 알리바이를 물어 보았다. 하지만 모두들 제각기의 알리바이를 가지고 있었다. 그 후 경관의 말에 따라 나는 사건을 정리해 보았다. 우선 코구레는 누군가에 의해 시계탑으로 불려진 뒤 살해당했다. 그 범인은 오늘 시계가 작동할 것을 알고 있었던 것이다. 그는 사체의 목을 문자판의 작은 구멍으로 밀어내어 목을 절단하였다. 이것은 전설로 전해지는 피맺힌 저주의 노래 '새빨간 머리(朱き手まり)'를 흉내내어 야마와라의 재앙처럼 보이기 위한 것이였다. 하지만 이것은 재앙따위가 아니다. 야마와라의 이름을 사용한 그래! 야마와라의 사자(山童の使者)에 의해 저질러진 살인사건인 것이다. 우선 사건이 일어나면서 종이 울린 것은 누군가가 코구레를 죽인 후, 그 스위치를 눌러 종을 울리게 한 것이다. 울리지 않아야 할 종이 울림으로써 우리는 그곳에 정신을 빼앗기고 동시에 저주의 노래와 일치되게 만든 것이다. 하지만 아직 어떻게 살인범이 시계탑을 밀실로 만들었냐는 문제가 남아있다.

모든 추리를 완성한 나는 시계탑과 똑같은 자물쇠를 이용해 밀실을 완전히 재현해 보였다.

그후 일행은 왜 코구레가 살해당했나를 추측해 보았다. 모두들 아마 보물을 노렸기 때문에 그가 살해되었으므로 서로 상속권 등을 따져가며 동기를 의심하였다. 하지만 아직 아무도 범인이란 증거가 없다. 그렇지만 반드시 나는 할아버지의 명예를 걸고 야마와라 의사도를 찾아내고야 말겠다.

나의 추리를 모두에게 보여주자

반드시 범인을 잡아내고야 말겠어!

pm 10:00~10:30 서재

그후 나는 하즈키씨의 허락을 받고 서재에 있던 숫자 판넬을 조사하러 왔다. 이곳에 전에 찾아냈던 숫자 '1129'를 입력하자. 서재가 움직이고 비밀통로가 생겨났다. 그리고 그곳에는 마유라의 쌍둥이인 마유키가 있었다. 하즈키씨의 말을 빌리면 그녀는 어릴 때부터 정신질환으로 발작하기 때문에 이렇게 가두어 두었다고 한다. 하지만 이 사실은 코구레의 살해와 아무런 관련이 없다. 그 후 켄모치 경관은 모두에게 해산하자고 하고 나는 좀전에 도움에 대해 답례하겠다는 사유리를 따라 그녀의 방으로 갔다. 사유리의 방에 간 나에게 그녀는 올골과 같은 시계를 보여주었다. 하지만 별 이야기없이 나는 그녀의 방을 나왔고 11:00쯤 수첩에 오늘의 일을 기록한 뒤 내일을 위해 잠을 잤다.

예상대로라면 이곳의 패스워드는!?

마유라의 쌍둥이 동생 마유키

우선 나는 시계탑 입구에서 열쇠의 이름표를 찾아 냈다. 이름표는
1: '표면이 부스러져, 문자가 지워져 있었다.'
2: '표면에는 피가 묻어 있었다.'
3: '플레이트의 일부분이 소실되어 있었다.'
4: '특별하게 이상한 점은 없었다'

시계탑 열쇠의 사용법은?
1: '열쇠를 좌로 돌리면 열리고 우로 돌리면 닫힌다.'
2: '열쇠를 돌리면 열리고 한번 더 돌리면 닫힌다.'
3: '열쇠를 돌리고 있는 동안만 열린다.'

자물쇠의 구조는?
1: '열쇠를 사용하면 물림쇠가 들어가고 떼면 자동적으로 나온다.'
2: '물림쇠를 누르면 들어가서 그대로 나오지 않는다.'
3: '열쇠를 사용하지 않으면 물림쇠는 움직이지 않는다.'

밀실은 이름표인 철판을 이용한 트릭임이 틀림없다. 과연 어떤 트릭일까?
1: '물림쇠를 철판으로 누르고 있다가 밖으로 나간 뒤 철판을 뺐다. 상처는 그때 생긴 것이다.'
2: '철판의 구멍을 통하여 실을 넣어 물림쇠를 조작하였다. 상처는 그때 생긴 것이다.'
3: '문에 철판을 끼어넣어, 사이를 만들었다. 상처는 그때 마루와 긁혀서 생긴 것이다.'
4: '철판의 상처는 처음부터 있었으며, 문은 원래 잠겨 있었다.'

10월 15일 - 인형의 춤(人形の舞い) -

pm 1:00 김전일의 방

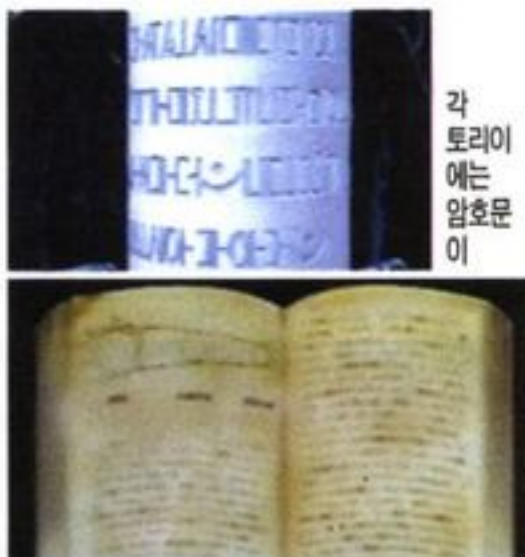
점심때쯤 다시 미유키가 찾아와 함께 섬과 저택을 조사해 보자고 했다. 뭐 혼자보단 둘이 좋겠지! 오늘도 어제와 같이 모든 방을 둘러보았지만 대두분의 방은 들어가지 못했다. 하지만 엔토우의 방 앞에서 엔토우와 미무라선생이 무엇인가 이야기하는 것을 듣게 되었다. 갈수록 수상한 사람들이다. 죽은 코구레의 방은 켄모치 경관이 조사하고 있었다. 경관은 나에게 무언가 이상한 것을 발견하면 가지고 오라고 했다. 2층의 하즈키방 앞에서는 사유리와 하즈키가 말다툼을 하고 있는 것을 보게 되었다. 사유리는 말다툼 후 방을 뛰쳐나왔는데

나를 본 후 뒷문으로 나가버렸다. 사유리에게 별 마음은 없지만 친해지는 것이 수사에 좋을 듯해서 바로 뒷문을 통해 그녀를 따라갔다. 그 덕분에 예상 외의 수확을 얻었지만 큰 정보는 얻지 못했다.

저택의 수사를 어느정도 마친 후, 섬 주위를 둘러보았다. 어제와는 달리 내부에 들어갈 수 있는 곳이 많았는데 그중 제일큰 소득은 토우묘우의 집에서 암호문에 대한 메모를 찾아낸 것이다. 이 메모지를 찾은 후 흰색 토리이와 검은색 토리이에 가보니 기둥에 메모되어 있던 암호문으로 글자가 새겨져 있는 것을 발견하였다. 보물을 찾는데 도움이 될 것같아 모두 적어 왔다. 녹색 토리이의 경우는 크리스가 지키고 있어 아직 확인하지 못했다. 그리고 하구에서는 토우묘우가 미유키의 모자를 가지고 있는 것을 보게 되었는데, 이것을 통해 이 섬 주위에는 이상한 조류가 흐르고 있다는 것을 알게 되었다. 수사를 마친 후 내방에 돌아와 수첩을 기록면서 흰색 토리이의 암호를 풀어 보았다.

우선 첫번째는 '달(月)', 두번째는 밤이 좀더 어두워질 때(夜がさらに暗くなる), 세번째는 간헐천(間歇泉), 네 번째는 '보물(財寶)'일 것이다. 그러면 암호문은 이렇게 해석된다. 달이 꽉차서 밤이 더욱더 어두워지는 날(월식이 일어나는 날) 간헐천이 검은 토리이까지 올라올 때 보물이 나타난다. 즉 마의 입이 나타나는 시기를 말해주는 암호인 것이다. 간헐천이 검은 토리이까지 올라오는 것은 매일밤 10시. 하지만 월식 날은 알 수 없으므로 우선 서재에 가서 자료를 찾아보았다. 그 결과 월식이 내일모레인 17일날 일어난다는 것을 알 수 있었다. 검은색 토리이의 암호문은 아직 풀 수 없었다. 그후 나는 미유키의 권유에 따라 저녁 식사를 하기로 했다.

사유리를 따라오면 좋은 결과가

토우묘우가 미유키의 모자를?

각 토리이에는 암호문이

서재에서 월식에 대한 자료를 보았다

pm 6:30~9:00 식당

한사람이 죽어서인지 식사 분위기는 매우 안좋았다. 더군다나 이츠키와 하즈키가 웃으면서도 서로 가시있는 말을 했기 때문에 분위기는 더욱 더 무거워졌다. 식사가 끝난 후 모두들 자기 일을 하러 갔고 나는 크리스의 권유에 따라 지식겨루기를 하기로 했다.

크리스가 낸 문제는 이랬다. 평성8년(1996년)12월 8일 심야, 한 오카다라는 한 대학생의 사체가 그의 방에서 발견되었다. 테이블에 엎어진 그의 등 뒤에는 깊게 나이프가 꽂혀 있었다. 아마도 그것이 치명상이었던 것 같다. 호카다는 폭력집단과의 비지니스로 손을 더럽히고 있었기 때문에 꽤 많은 사람들로부터 원망을 사고 있었다고 한다. 오카다의 발밑에는 한장의 종이가 떨어져 있었고, 그 종이에는 27(二七)이라는 문자가 크게 적혀 있었다. 오카다는 오른손에 뚜껑이 열린 매직을 잡고 있었다. 죽으면서 무언가를 전하려 했던 것이 틀림없다. 드디어 수사선상에 3명의 용의자가 나타났고 자세한 조사에 의해 진범이 가려졌다. 그렇다면 3명의 용의자 중 누가 오카다를 살해했을까?

1: 니시 아키라(仁志 明) 27세 - 1969년 8월 13일생 회사원
2: 야마모토 코스케(山本 耕助) 44세 - 1952년 2월 7일생 ???
3: 타카무라 리카(高村 理香) 24세 - 1972년 9월 27일생 OL

범인을 지적하자 크리스는 쉬운 문제였다면서 가버린다. 크리스가 간 후 중앙 홀에서 마유라, 미유키, 미무라를 만났는데 아까의 약속은 바로 노천온천에서 목욕을 하는 것이었던 것같다. 같이 들어가고 싶어도 그럴 수 없는 상황이니 나는 그대로 내방에 왔다. 그런데 탁자 위에 웬 편지가? '상담하고 싶은 일이 있어 오늘밤 10시에 간헐천에서 기다리겠습니다. -마유라' 흐음 상담이라… 이러는 사이에 갑자기 미유키가 방에 들어왔는데 미유키는 편지가 사유리로부터의 러브레터인줄 알고 가버린다. 정말 여자들이란… 미유키가 간 후 나는 몰래 구경이나 가볼까? 하는 생각도 해 보았지만 별로 그쪽에는 취미가 없어 방안에서 생각을 정리하고 있었다. 이때 잠시 켄모치씨가 와서 자신의 보물에 대한 생각들을 이야기 해주었다.

9시가 되자 목욕을 하던 3사람이 나왔고 그때 어제와 같이 왈큐레의 음악이 흘렀다. 그후 나는 방에 가서 미유키와 간단한 이야기를 하였고 10시가 되어 그녀를 방으로 보내고 마유라를 만나기 위해 간헐천으로 향했다.

대학생 살인사건

마유라의 편지

목욕을 구경하는 것도 도움이 될까?

pm 10:00 간헐천

간헐천에는 이미 마유라씨가 나와 있었다. 하지만 이상하게도 그녀는 나를 부른 적이 없으며 오히려 내가 자신을 불러내지 않았냐고 되물었다. 이때 주변에 안개가 생기고 계란 썩는 냄새가 났다. 그렇다 저번처럼 다시 간헐천에서 뜨거운 물이 솟아오를 때인 것이다. 하지만 이번엔 물만 솟아오른 것이 아니였다. 간헐천의 물기둥 위에는 바로 하즈키의 시체가…

마유라는 정신을 잃고 몇분 후, 경관과 이츠키가 왔다. 사인은 역시 고온에 의한 열사였다.

시체를 처리한 후 나는 사람들이 모여 있는 식당으로 향했다. 식당에 도착하자 경관은 마나미가 보이지 않는다며 마나미를 찾아 오라고 했다. 마나미는 아마도 하즈키의 방에 있었을 것이라고 생각한 나는 그곳부터 가 보았다.

먼저 나와있던 마유라. 하지만...

간헐천 위에 미츠사다가?

pm 10:30 하즈키의 방

하즈키의 방에 처음 들어간 나는 방안을 하나씩 조사해 보았다. 우선 그의 책상 위에는 하즈키와 마나미가 마셨을 것이라고 추측되는 술병과 두개의 잔이 놓여 있었다. 그리고 방의 한쪽에는 LP레코더가 놓여 있었는데, 시간표시 부분을 조사해 보니 9:00로 세팅되어 있었다. 음~

어느정도의 사건의 전모가 잡히는 듯하다. 방의 구석에는 밀실로 통하는 통로가 있었으며 밀실에는 속옷차림의 마나미가 쓰러져 있었다. 그녀는 머리가 매우 아프다면서 왜 자기가 침대 위에 있지 않고

여기 있는지 의아해 했다. 그나저나 이 방은 고문실로 쓰인건지 엄청난 물건들이 많이 놓여 있었다. 마나미를 찾고 어느정도 수사를 마친 나는 모두가 있는 식당으로 향했다.

책상에는 술병이!

밀실에 쓰러져 있는 마나미

pm 10:40 식당

역시 사람들은 타살이라고 생각하고 있었다. 하지만 마유라가 침착하고 냉정한 것은 꽤 의외였다. 그리고 미무라 선생에 의해 하즈키와 미무라, 마나미의 관계에 대한 자세한 이야기를 듣게 되었다. 역시 예상했던 대로다. 그녀의 말을 빌리면 하즈키는 기분에 따라 그날 밤의 상대를 고르는데, 방앞의 기사 갑옷 중 오른쪽이 칼을 세우면 미무라, 왼쪽이 칼을 세우면 마나미가 알아서 하즈키의 방으로 간다는 것이다. 하지만 마나미는 술을 마신뒤 이상하게도 졸려져서 잠이 들었고 그 후 깨어난 때는 나에게 발견된 때였다고 했다. 결국 내가 찾아낸 술병과 술잔 중 어느곳에 수면제를 탔다면 가능한 이야기이다. 또 술병과 술잔은 주방에 놓여 있으므로 간단하게 수면제를 탈 수 있었을 것이다. 하지만 여기서 하나의 문제가 또 발견되었다. 미무라의 말에 따르면 하즈키는 그일을 끝낸 후 항상 왈큐레를 틀어 기분전환을 했다는 것이다. 왈큐레가 울렸던 시간은 9시 경. 그렇다면 9시까지 둘은 잠을 자지 않았다는 이야기가 된다. 하지만 마나미는 그것을 계속 부인했다. 미무라와 마나미의 다툼은 우선 접어두고 우리는 모두의 알리바이를 들어 보았다. 대부분의 사람들은 모두 알리바이가 성립되었다.

이제 내차례가 왔다. 우선 이 살인 역시 야마와라의 사자에 의한 살인사건이다. 범인은 저주의 노래 그 두번째인 인형의 춤을 따라서 하즈키를 재운 뒤 간헐천에 올려놓고 시간이 되자 간헐천은 자동으로 그를 데워죽인 것이다. 자고 있는 하즈키를 간헐천까지 데려다 놓는 것은 그리 쉽지 않지만 휠체어를 이용한다면 매우 간단할 지도 모른다. 또 범행 시간에 대해 생각해 보면 이렇다. 우선 왈큐레가 9시에 울렸음으로 하즈키가 잠든 것은 9시 이후라고 추측된다. 또 휠체어를 이용해 그를 옮기려면 중앙 홀을 지나야 하므로 중앙홀에 아무도 없었던 때를 골라야 했을 것이다. 그러므로 우선 범행 시간은 9시부터 10시 사이로 추정할 수 있다. 하지만 중요한 것은 여기서 속아넘어가면 안된다는 것이다. 미무라의 말에 따르면 보통 왈큐레는 하즈키가 직접 틀었다고 하지만 이번엔 그렇지 않은 것이다.

그런데 이때 이츠키가 2층을 조사하면서 하즈키의 방에서 이상한 소리를 들었다고 했다. 그것은 왈큐레의 소리가 아닌 올골같은 소리였다고 한다. 올골이라면!? 분명히 사유리가 시계뚜껑을 열었을 때 났었다. 하지만 사유리의 말은 이랬다. 나도 알고 있듯이 사유리는 낮에 하즈키의 방에 갔었다. 하지만 그녀는 그때 하즈키와 말다툼하면서 시계를 그의 방에 떨어뜨렸었고 중요한 것이기 때문에 계속 주을 생각을 하다가 아무도 없다고 생각되었을 때 몰래 들어가서 시계를 주웠을 뿐이라고 한다. 그리고 그때는 아무도 없었으며 휠체어도 없었다고 했다.

그렇다면 사건이 진행되고 있던 시간이라고 볼 수 있겠군. 하지만 아직도 나는 누가 범인인지 지목할 수가 없다. 물론 의심가는 사람은 있다. 하지만 명탐정은 작은 자료를 이용한 감으로 범인을 판단해선 안되기 때문이다.

살인 사건은 우선 이대로 일단락되었지만 미무라는 새로운 당주를 선택해야 한다면서 하즈키의 유언장을 읽어 주었다. '하즈키 미츠사다가 소유하는 현금, 유가증권, 동산, 부동산, 그외 사업에 관한 여러가지 권리는 하즈키가의 장남에게 상속하기로 한다.' 하지만 소문대로라면 장남인 마사키는 12년전에 실종되었다고 한다. 그런데 갑자기 얼굴을 붕대로 칭칭감은 녀석이 장남 마사키라고 등장해버린 것이다. 미무라의 말에 따르면 마사키는 하즈키와의 대면도 가졌으며 그에게서 인정받았다고 한다. 또 얼굴을 붕대로 감은 것은 화상 때문에 어쩔 수 없었으며 수술을 위해 미무라의 방에서 지냈었다고 했다. 하지만 죽은 자는 말이 없고, 미무라와 엔토우의 말대로 마사키가 유언장에 서약하여, 우선은 마사키가 새로운 당주가 되어버렸다. 물론 의심가는 점이 많았지만 나는 하즈키가의 일에 끼어들 이유도 권리도 없기 때문에 넘어가기로 했다.

그렇다, 타이머를 세트한 것은 아마 이 자일 것이다.
1: '마나미'
2: '미츠사다'
3: '야마와라의 사자 즉 범인'
4: '항상 세트되어 있다.'

그건 도대체 무엇을 위해서일까?
1: '일어나기 위해'
2: '밤의 배경음악을 위해'
3: '시간을 확인하기 위해'
4: '무언가의 트릭을 위해'

아마와라의 사자가 노린 것은 무엇일까?
1: '하즈키가 방에 있다고 생각하게 만들기 위해'
2: '하즈키를 휠체어로 옮길 때 소리를 없애기 위해'
3: '코구레 살인 때의 종소리처럼 모두의 주의를 끌기 위해'
4: '살해가 그 방에서 일어났기 때문에 그 소리를 숨기기 위해'

진짜 범행시간은?
1: '밤 7:00~7:30의 사이'
2: '밤 8:30~9:00의 사이'
3: '밤 9:00~10:00의 사이'
4: '밤 10:30~11:00의 사이'

과연 이번 사건은?

사유리의 말은 과연 사실일까?

의외의 인물 마사키

pm 11:00 김전일의 방

늦은 밤임에도 불구하고 나는 저택 내를 다시한번 둘러보기로 했다. 대부분의 방이 잠겨져 있었지만 마유라와 크리스와는 짧은 대화를 나눌 수 있었다. 그리고 이츠키의 방 앞에서 사유리를 만났는데 그녀는 다시한번 같이 이츠키의 방을 조사해 보자고 하였다. 이번에도 전과 같이 하츠키의 서랍에서 새로운 정보를 많이 알게 되었다. 우선 하즈키에게는 두딸 외에 한명의 아들 즉 마사키가 있었는데, 어릴적부터 총명하여 하즈키의 기대를 많이 받았었다고 한다. 하지만 12년전 하즈키는 10살된 딸을 하

나 가진 어떤 여자와 재혼을 하려 했고 그 부녀를 섬으로 초청했을 때, 불행이도 마사키는 낙반 사고에 의해 실종되었다고 한다. 이 정도의 정보와 그의 두번째 테입을 들은 나는 사유리의 권유에 따라 마사키를 만나러 갔다.

마사키를 만난 사유리는 12년전의 실종에 대해 물어보았고 마사키는 놀랍게도, 자기는 원래부터 가출할 생각이였으며, 이 별장에 왔을 때 그 찬스가 왔으며 그때 섬에 온 어떤 아주머니와 그 딸과 함께 동경으로 도망쳤다고 했다. 하지만 그 아주머니가 하즈키에게 많은 원한을 가지고 있어서 자신을 매일같이 학대했으며, 그것을 견디다 못해 다시 집을 나선 마사키는 겨우 목숨을 부지하면서 살아가다가 미무라를 만나 다시 이곳에 돌아왔다고 했다. 하지만 여기서 예상외의 결과가 일어났다. 사유리가 그때 섬에 왔던 아주머니의 딸이였다고 했기 때문이다. 사유리의 말로는 자신의 어머니는 부드럽고 좋은 분이였으며 자신도 마사키를 친동생처럼 여겨 매일 같이 놀았다고 했다. 하지만 갑자기 마사키가 사라지고 사유리 역시 지금까지 그 일을 이상하게 여기고 있다는 것이다. 결국 이야기는 끝이 나고 나와 사유리는 밖으로 나왔다.

하지만 문밖에는 마나미가 이것을 몰래 듣고 있었다. 놀란 마나미는 그대로 도망가고 나는 조금 더 저택 내를 둘러본 뒤 내방으로 왔다. 조금 후에 무서워서 혼자 못자겠다며 미유키가 같이 자자고 했다. 정 그렇담, 마음대로 하세요!

이즈키의 정보 제 2탄

마사키의 말

10월 16일 - 시체에 꽂힌 창 (むくろのほこ)

am 8:00 김전일의 방

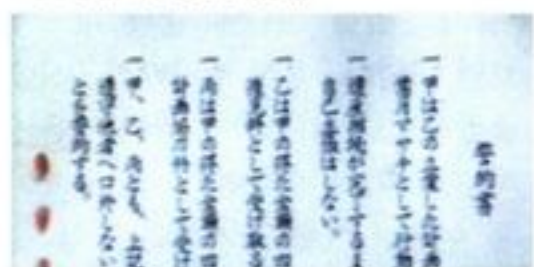
미유키가 깨우는 바람에 조금 일찍 일어났다. 미유키의 말에 따라 2층에 있는 켄모치 경관와 크리스를 만나 하즈키 아니 이젠 마사키의 방에서 마사키, 미무라, 엔토우가 말다툼을 하고 있는 것을 듣게 되었다. 마사키는 처음엔 이젠 자신이 이곳의 주인이라면서 미무라들에게 자신에게 복종하라고 협박을 하였다. 하지만 계약서라는 것이 없어진 것을 알게 되어 점점 불안해 하기 시작했다. 이 이야기를 들은 켄모치 경관은 나와 크리스에게 빨리 그 계약서를 찾아오라고 했다. 저택 내를 둘러보고 싶은 마음도 있었지만 크리스에게 지는 것은 기분 나쁜 일이므로 얼른 계약서를 찾으러 갔다. 내 생각이 맞는다면 계약서는 그곳에 떨어져 있을 것이다.

무서워서 잠을 못자는 미유키

켄모치 경관의 말을 듣자

am 9:30 켄모치 경관의 방

잃어버렸다는 패스케이스를 주운 나는 그것을 가지고 가자, 켄모치 경관은 자신의 방으로 가서 그 면허증을 조사해 보았다. 또 면허증이 들어 있던 패스케이스에서 그들이 말하던 계약서를 찾아냈다. 그곳에는 갑은 마사키가 되어서 모든 행동을 하고 외출이나 쓸데없는 말은 하지 말 것, 그리고 을과 병은 각각 유산의 4할씩을 나누어 가질 것 등의 내용이 적혀 있었다. 여기서 경관이 갑, 을, 병에 대해 추리해 보라고 하는데 이 정도는 기본 중의 기본이다. 이것을 통해 이들의 음모를 알아낸 우리는 마사키의 방으로 쳐들어 갔지만 이미 가짜 마사키는 도망가고 미무라가 그를 쫓아간 뒤였다. 어쩔수 없이 나는 방으로 돌아왔다.

패스케이스 안에는 면허증이?

계약서의 내용

am 10:05 김전일의방

방에서 그냥 있는데 사유리가 와서 같이 보트나 타러 가자고 했다. 보트를 타면서 사유리가 이것 저것 자신의 이야기를 해주는데, 갑자기 마나미가 우리를 보고 있는 것이 느껴졌다. 그 후 사유리는 어디론가 가버리고 나는 계속 누군가가 감시하고 있다는 것을 느꼈다.

사유리와의 둘만의 시간

am 11:00~ 김전일의 방

다시 방으로 돌아오자 이번엔 미유키가 나타나서 함께 근처를 조사해 보자고 했다. 난 보통 때와 마찬가지로 우선 저택 내의 방들을 둘러 보았다. 이즈키의 방은 항상 그랬듯이 열려 있었지만 이번엔 서랍이 잠겨 있었다.

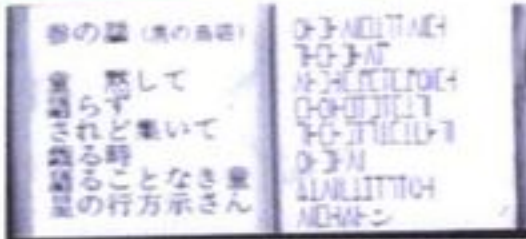
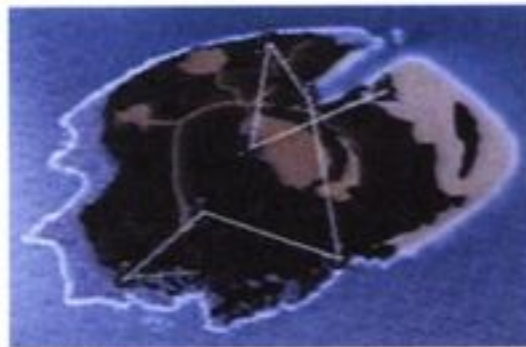
하지만 방안을 잘 조사해보니 열쇠를 찾을 수 있었고, 3번째 테이프도 들을 수 있었다. 식당에서는 마나미가 돌아다니고 있었는데 그 사람을 믿으면 안된다는 둥 횡설수설하였다. 또 마유라의 방에서 마유라, 마유키, 마사키로 보이는 3명의 어린아이가 함께 찍은 사진을 보았다. 대강 조사를 마친 후, 현관에 나와보니 마유라가 있어, 함께 신사까지 걸어갔다. 그 도중에 여러가지 이야기를 하게 되었는데, 마유라는 아버지가 천벌을 받아 죽었을 거라고 생각하고 있었다. 신사를 나온 후, 크리스때문에 조사하지 못했던 토리이의 마지막 암호문을 알아내고 다른 곳도 둘러본 뒤 방으로 와서 암호문을 해독해 보았다.

첫번째는 야마와라(山童)일 것이고, 두번째는 얼마든지 있다(いくつもある), 세번째는 서로 바라보지 않고(向き合っていない)이고, 네번째는 선으로 연결하여(線でつなぐ)이다. 그렇면 암호문은 이렇게 해석된다. 야마와라는 매우 많이 있지만 서로 바라보고 있지 않는다. 하지만 선으로 연결하면!? 아! 그렇다면 야마와라의 시선을 연결해 보면 무언가 알 수 있을지도 모르겠다.

야마와라의 시선을 조사하기 위해 나는 다시 저택을 나와 섬을 돌아 다녔다. 그 결과 이 섬에는 모두 8개의 야마와라상이 있다는 것을 확인하였다. 하지만 방으로 와서 수첩을 보며 확인해 본 결과 8개의 야마와라상의 시선을 연결하니 마지막에는 목이 없던 야마와라상 즉 이와다가 살고 있던 동굴이 나왔다. 음, 이것으로 어느정도의 문제는 풀 수 있게 되었다. 하지만 마지막, 즉 검은 토리이의 암호가 남아 있었다.

마지막 암호문은 이렇다. 야마와라는 입을 열지 않는다. 하지만 모여서 무언가를 할 때 말을 하지 않는 야마와라가 보물이 있는 곳을 가르켜 준다. 음 과연 이것이 어떤 뜻일까? 이것을 알기 위해 나는 서재에 가서 고대조각상에 대한 책을 찾았다.

어느정도 보물의 위치에 근접한 나는 미유키의 말대로 저녁식사를 하기로 마음먹었다. 하지만 이때 어디선가 소리가 들리고 그곳에 가보니 사유리가 마나미를 밀어 떨어뜨리고 있었다.

마유라들의 사진

또 암호문의 해독

야마와라상들을 모두 연결하면!?

마나미를 밀어버리는 사유리

모든 야마와라상을 찾자!

석양이 지는 바닷가에는…

역시 미무라가!?

이 자가 설마?

pm 5:00 진찰실

떨어진 마나미는 미무라의 진찰실로 옮겨졌고 나머지 일행은 아래로 내려가 사유리에게 사건의 진상을 듣기로 했다. 사유리는 마나미가 불러서 그 곳에 갔으며 마나미가 먼저 자신을 습격해 오다가 실족하여 떨어졌다고 말했다. 이 말에 대해선 아직 진실인지 거짓인지 알 수가 없었다. 그런데 이때 갑자기 마유라가 찾아왔다. 그리고 그녀는 하구에 누군가의 시체가 있다고 말했자.

저녁노을이 지는 바닷가. 작은 보트 위에 한번도 보지 못했던 남자가 가슴이 칼에 찔려 죽어 있었다. 아니 보지 못했던 것은 아니다. 사토 나오루, 지금까지 얼굴을 가리고 마사키처럼 행동했던 사나이… 켄모치 경관의 말에 따라 나는 시체를 자세히 관찰해 보았다. 얼굴은 역시 면허증에 나온 사토와 일치했다. 무서움에 떨며 도망치다가 자살한 것일까? 아니면, 누군가에 의한 타살일까? 상처 부위를 보면서 나는 이것이 타살이라는 두가지 증거를 찾아 냈다. 그 후 우리는 식당으로 다시 모였다.

pm 6:45 식당

식당에 모인 모든 사람 앞에서 켄모치 경관은 미무라에게 지금까지의 추리를 이야기했다. 하지만 미무라선생은 끝까지 이것을 부인하였다. 이때 크리스가 나서서 마사키는 자살이라는 이야기를 하였다. 크리스의 말은 이러했다. 처음부터 살인사건을 생각해 보면 모든 사람에게 알리바이가 있다. 하지만 가짜 마사키 즉 사토의 경우, 아무도 그 존재를 모르고 있었기 때문에 알리바이를 성립시킬 수 없다는 것이다. 가짜마사키는 점점 자신의 욕심을 위해 방해가 되는 코구레를 죽이고 계약서를 빼앗았다. 그리고 하즈키를 죽임으로써 자신이 완전한 하즈키가의 주인이 되려했던 것이다. 하지만 불행히도 결정적인 증거품, 즉 계약서와 면허증을 떨어트린 것이다. 결국 정체가 탄로날 것을 두려워한 가짜마사키는 보트로 탈출을 시도하였으나 결국 무리라는 것을 알게 되고 포기한 나머지 자살한 것이라는 추리였다. 자신같아도 연쇄살인범의 죄를 쓰느니 자살하겠다는 말을 하면서… 하지만 내 생각은 그렇지 않다.

음 역시 내 생각대로 이것은 야마와라의 사자에 의한 제3의 살인사건이다. 그후 나는 나의 추리를 모두에게 설명해 주었다. 그리고 제3의 저주의 노래를 들려줌으로써 이 추리를 완벽하게 확신시켰다. 그 후 켄모치 경관은 모두에게

어제밤 사유리씨와 가짜 마사키는 서로 거짓말이라며 말싸움을 했다. 이중 거짓말을 한 쪽은?
1: '가짜마사키' 2: '사유리'
그렇다면 그 남자의 정체는?
1: '하즈키마사키' 2: '하즈키마유키'
3: '사토 나오루'
무엇을 위해 그는 마사키가 되었을까? 그 최대의 이유는?
1: '코구레이 치로에의 원한' 2: '하즈키 미츠사다에의 원한'
3: '하즈키가의 재산을 노리고' 4: '병의 치료'
이 계획은 누구와 계획했을까?
1: '가짜마사키의 단독' 2: '미무라와 코구레'
3: '미무라와 엔토우' 4: '코구레와 엔토우'
5: '사유리'
이 사건은 무언가 냄새가 난다. 처음부터 다시 상황을 잘 생각해 보자. 가짜마사키의 사체는 어떤 상황이었나?
1: '찔려진 가슴으로부터 하반신을 향해 많은 피가 흘러나온 흔적이 있었다.'
2: '찔려진 가슴으로부터 방사형으로 대량의 피가 흘러나왔다.'
3: '특별히 눈에 띄는 출혈은 없었다.'
왜 피가 그렇게 흘러나왔을까?
1: '신체를 일으킨 상태에서 찔렸기 때문에.'
2: '엎드려진 상태에서 찔렸기 때문에.'
3: '위를 본 상태에서 찔렸기 때문에.'
사체의 모습은?
1: '보트의 안에서 엎드려져 있었다.'
2: '보트의 안에서 하늘을 보고 있었다.'
3: '무릎을 잡고 둥글게 하고 있었다.'
사체에는 가슴외에도 출혈이 있었나?
1: '목으로부터 피가 나와 있었다.'
2: '손목으로부터 피가 나와 있었다.'
3: '손가락에서 피가 나와 있었다.'
4: '얼굴에서 피가 나와 있었다.'
5: '그 외에 출혈은 없었다.'
왜 상처를 입었을까?
1: '칼에 찔렸을 때 무의식적으로 칼날을 잡았다.'
2: '자살하려고 시험해 본 것이다.'
3: '자신의 인상을 바꾸어보려고 했다.'
4: '칼의 취급 부주의'
시체의 모습과 가짜마사키간의 위화감은 무엇일까?
1: '서류에 서명하는 가짜 마사키' 2: '가짜 마사키의 면허증'
3: '와인으로 건배' 4: '붕대에 감겨진 얼굴'
그러고보니 가짜 마사키는
1: '오른손잡이' 2: '왼손잡이'
사체는 어떤 손으로 칼을 쥐고 있었나?
1: '오른손' 2: '왼손'
그렇다면 가짜 마사키는?
1: '자살' 2: '타살'

알리바이를 물어보았다. 하지만 대부분이 어느정도의 알리바이가 성립되었다. 하지만 이때 미무라선생이 마유라를 범인으로 지목하였다.

이대로라면 마유라씨는 범인으로 되고 만다. 다시 여러가지를 생각해 보자. 우선 범인이 보트를 사용한 것은 자살처럼 보이기 위해서와 저주의 노래와 사건을 혼돈하게 만들기 위해서이다. 과연 이 두가지 만일까?

여 미무라선생의 방에 가보았다. 미무라는 어느정도의 일을 인정하기 시작했지만 절대 지지 않겠다고 자신했다.

그리고 이때쯤 마나미가 깨어났다. 마나미는 드디어 자신의 과거를 이야기해 주었다. 같은 또래였음에도 불구하고 마유라, 마유키, 마사키들과 어울리지 못했던 어린시절, 그리고 마사키와 사유리를 질투하여 사유리를 속이게 되었던

보트를 사용한 이유는 또?

1: '허구에 보트가 있었기 때문에'
2: '무언가의 트릭을 위하여'
3: '바다로 사체를 흘려버리기 위하여'
4: '다른 이유는 없다'

어떤 트릭일까?

1: '직사광선을 장시간 비추어서 사체를 부패시켜 범행시각을 속이기 위해'
2: '알 수 없는 조류를 이용하여, 범행시각과 장소를 속이기 위해'
3: '보트가 섬 밖에서 흘러들어왔다고 보이기 위해'
4: '흉기인 나이프를 바다 바람에 의해 부식시키기 위해'
5: '배 밑에 구멍을 파서 피를 흘려버리기 위해'

만약 보트를 흘려보냈다면, 그건 몇시쯤일까?

1: '전날 오후 5:30 ~ 오후 6:00'
2: '오후 5:30 ~ 오후 6:00'
3: '오전 9:30 ~ 10:00'
4: '오전 11:30 ~ 정오'
5: '정할 수 없다.'

모든 가능성을 생각한다면, 가짜 마사키가 살해당한 시각은?

1: '오전 6:00 ~ 10:00'
2: '오전 10:00 ~ 오후 6:00'
3: '오전 11:30 ~ 정오'
4: '오후 1:00 ~ 오후 6:00'
5: '오후 5:00 ~ 오후 6:00'

음~ 이렇게 된다면 범행 시간과 장소를 모두 단정지을 수가 없다. 하지만 우선 마유라씨가 범인이 아니라는 것은 밝혀진 셈이다. 하지만 반드시 내일은 범인을 잡고야 말겠다. 무거운 분위기 속에 식사를 마친 나는 다시 내방으로 향했다.

크리스의 추리

pm 9:00 김전일의 방

방에 있던 나는 미유키와 함께 집안을 한 번 더 돌아보기로 했다. 우선 모두들 자기방에 있었기 때문에 그들과 대화를 할 수 있었다. 그리고 마나미의 상태를 보기 위하

12년 전의 일. 마나미는 자기때문에 마사키가 행방불명되었다고 생각하는 듯했다. 마나미에게 이야기를 들은 후 나는 방으로 가 잠을 자기로 했다. 하지만 10시 30분쯤 어제처럼 미유키가 와서 같이 밤을 보내게 되었다.

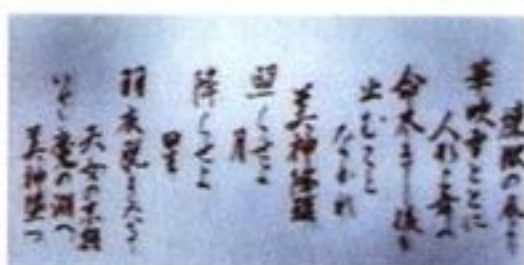
마나미의 고백

10월 17일 – 미신강림(美神降臨) –

am 11:30 김전일의 방

보통때보다 꽤 늦게 일어난 나는 여느때와 같이 오늘도 미유키와 함께 방을 나섰다. 역시 오늘도 저택내를 둘러보면서 사람들을 만나본 후 여러가지 정보를 얻었다. 저택 밖에서는 별로 많은 것을 발견하지 못하였지만 웬지 토우묘우도 보물에 대한 정보를 꽤 많이 모은 것 같았고 불쌍한 크리스는 그 할아버지를 감시하는 정도였다. 그리고 보트창고에 다시가 본 결과 콘택트렌즈를 찾아냈다. 이것을 가지고 저택 내의 사람들에게 물어본 결과 대부분이 눈이 좋은 사람들 뿐이고, 크리스는 현재도 렌즈를 끼고 있었다. 또, 가짜 마사키의 짐을 뒤져본 결과 콘택트렌즈의 상자를 찾아내어 마사키의 것임이 들어났다. 어느정도 정보를 모은 후 저택 내를 돌아다니다가 저주의 노래가 쓰여진 곳을 보니 놀랍게도 4절이 쓰여 있었다. 4절은 미신강림이란 내용으로 요네의 말을 빌리면 엄청난 결과를 초래한다고 했다. 마지막으로 이츠키의 방을 조사해 보았다. 이번 역시 열쇠는 잠겨져 있었지만 이츠키의 버릇은 여전하다. 이츠키의 4번째 테이프를 듣게 되었는데, 수상한 점을 한가지 발견하게 되었다. 그 후 이츠키에게 테이프를 몰래 듣던 것을 들키게 되었지만 그는 별로 중요하게 생각하지 않았다. 모든 수사를 마친 나는 다시 방으로 가 사건을 정리하고 식당에 가 보았다.

토우묘우는 보물을 찾은 듯 기뻐하고

콘택트렌즈, 설마!?

4번째 저주의 노래가!

pm 6:00 식당

식당에는 엔토우를 제외한 모든 사람들이 모여 있었다. 하지만 3명의 죽음에 의해 많은 혼란을 겪고 있는 듯했다. 식사를 끝낸 후 사람들이 하나둘씩 나가고 나도 미유키, 사유리 등과 함께 식당을 나서기로 했다. 하지만 식당문을 여는 순간 마나미의 비명소리를 듣고 모두 마나미가 갔던 목욕탕으로 갔다. 그곳에는 떨고 있는 마나미와, 피로 물든 노천탕, 그리고 미무라 선생과 마유라가 쓰러져 있었다. 옷을 벗은 미인들의 시체, 저주의 노래 그 4절 미신강림과 똑같은 내용이었다.

겁에 질린 마나미

그리고 참사가…

pm 7:30 식당

다행이라고 봐야할 지는 모르겠지만 이번에는 사망자가 없었다. 단지 미무라선생이 약간의 상처를 입었을 뿐. 모두가 모인 후에 켄모치 경사는 알리바이를 하나씩 확인하였다. 다들 자기주장이 많았지만 그래도 어느정도는 말이 되는 것 같았다. 하지만 명탐정인 나의 눈을 속일 수는 없다. 이 중에서 알리바이가 없는 사람은 3명이다. 하지만 내가 이것을 말하려 할 때, 요네가 나타나서 무언가를 보여주며 미무라에게 다그쳤다. 요네가 가지고 들어온 것은 바로 3장의 혼인서약서 각각에는 하즈키 미츠사다와 미무라쇼우코, 또 하나는 하즈키 마사키와 미무라 쇼우코, 그

리고 마지막에는 남자쪽의 이름이 없었다. 과연 이곳에 쓰려했던 사람은 누구였을까? 아마 내 예상이 맞다면 그일 것이다. 내 생각을 말하자. 요네도 어쩔 수 없이 진실을 이야기하였다. 마사키가 실종된 후 하즈키는 충격으로 정신이상이 되어버린 그의 둘째아들을 딸이라 속이고 가두어버린 것이다. 어쨌든 그렇다면 유언장의 말대로 상속권은 마유키가 얻게 되는 것이었다. 자! 이제 하즈키가의 상속권따위는 넘어가고, 이번 사건의 범인을 생각해 보자. 우선 나, 미유키, 켄모치 경관, 이즈키를 제외한 모든 사람에게 이 사건을 일으킬 동기가 있다. 왜냐하면 섬의 보물과 하즈키가의 엄청난 재산이 걸려있기 때문이다. 하지만 4개의 살인사건, 아니 3개의 살인사건과 1개의 살인미수를 같이 생각해 보면 용의자는 단 3명 뿐이다. 그렇다면 이 3명의 관계를 처음부터 차근차근하게 풀어 나가 보자. 우선

마나미씨는 하즈키가의 무엇에 해당하나?
1: '간호부' 2: '하녀'
3: '차녀' 4: '양녀'
만약 마나미가 살인범이었다면 코구레를 죽인 이유가 무엇일까?
1: '미츠사다와의 관계를 말하겠다고 협박당하여'
2: '치정의 얽혀' 3: '재산에 눈이 어두워'
4: '원한'
만약 코구레가 죽는다면 보물은 누구의 것이 되는가?
1: '가짜마사키' 2: '마유라'
3: '토우묘우' 4: '미츠사다'
미츠사다와의 사이에 남녀의 관계가 있었나?
1: '없었다.' 2: '있었다.'
미츠사다는 마나미와 결혼할 의사가 있었을까?
1: '없었다.' 2: '있었다.'
만약 미츠사다와 코구레를 죽이면 유산과 보물은 누구의 것이 되는가?
1: '미츠사다의 자식' 2: '미무라'
3: '국가' 4: '산동'
유언장에는 누가 상속인으로 지정되어 있었나?
1: '하즈키그룹' 2: '하즈키가의 장남 장녀'
3: '아이들 모두' 4: '장남'
그렇다면 미츠사다, 코구레, 가짜마사키가 죽으면 모든 것은 마나미의 것이 되는가?
1: '그렇지 않다' 2: '그렇다'
그렇다면 마나미가 상속권을 얻는 방법은 무었인가?
1: '마유라에게 상속권을 포기시킴' 2: '자력으로 보물을 발굴함'
3: '마유키와 결혼함' 4: '유언장을 없애버림'
하지만 결혼에는 큰 장해물이 있다. 그것은?
1: '마나미는 먼 친척' 2: '마나미는 미츠사다의 애인'
3: '마유라의 반대' 4: '마유키가 여자이다.'
그렇다면 마나미의 방해자는?
1: '마유라, 마유키, 요네, 가짜마사키'
2: '미츠사다, 마유라, 마유키, 가짜마사키'
3: '미츠사다, 마유라, 가짜마사키, 코구레'
4: '미츠사다, 코구레, 미무라, 마나미'
만약 마나미가 범인이라면 오늘의 사건의 목적은 무엇인가?
1: '마유라를 범인으로 내세우기 위해 마유키를 찔렀다.'
2: '마유라를 범인으로 내세우기 위해 미무라를 찔렀다.'
3: '미무라를 범인으로 내세우기 위해 마유라를 찔렀다.'
4: '사유리를 범인으로 내세우기 위해 미무라를 찔렀다.'
다음으론 마유라씨를 살펴 보자. 마유라씨는 하즈키가의 무엇인가?
1: '장녀' 2: '차녀'
3: '양녀' 4: '무당'
미츠사다의 유언장에 따르면 마유라는 상속인으로 지정되어 있었을까?
1: '아니다.' 2: '그렇다.'
그렇다면 유언장에 써있던 상속인은?
1: '하즈키그룹' 2: '하즈키가의 장남'
3: '하즈키가의 남자' 4: '하즈키가의 장녀'

미무라선생의 계획이 제대로 진행되었다면 유산의 상속인은?
1: '가짜마사키' 2: '마유라'
3: '마유키' 4: '미무라'
첫번째 사건이 일어나지 않았다면 섬의 보물은 누구의 것이 되었을까?
1: '미츠사다' 2: '코구레'
3: '토우묘우' 4: '야마와라'
코구레와 마유라와의 사이는 어땠나?
1: '비우호적' 2: '우호적'
마유라씨가 재산과 보물을 독점하려 할 때 제일 방해가 되는 것은 누구일까?
1: '미츠사다, 가짜마사키, 미무라'
2: '미츠사다, 가짜마사키, 코구레'
3: '미무라, 마유키, 코구레'
4: '미츠사다, 요네, 야마와라'
그렇다면 만약 마유라씨가 범인이라면 오늘사건의 목적은 무엇일까?
1: '미무라를 범인으로 내세우기 위하여, 자신이 습격당한 것처럼 했다.'
2: '마나미를 범인으로 내세우기 위하여, 미무라를 찔렀다.'
3: '미무라를 범인으로 내세우기 위하여, 마나미를 찔렀다.'
4: '자신을 대신하여 마유키에게 미무라를 습격하도록 만들었다.'
마지막으로 미무라씨를 보자. 미무라씨는 하즈키가의 무엇인가?
1: '하녀' 2: '전문의'
3: '애인' 4: '먼친척'
미츠사다와의 사이에 남녀의 관계가 있었나?
1: '없었다.' 2: '있었다.'
미츠사다에게 미무라선생과 결혼할 의사가 있었을까?
1: '없었다.' 2: '있었다.'
미무라선생에게 유산을 상속받을 권리가 있을까?
1: '있다.' 2: '없다.'
그래도 재산을 손에 넣기 위하여 미무라는 어떤 행동을 하였나?
1: '사유리에게 유적탐사를 의뢰했다.'
2: '김전일 즉 나를 보물찾기로 초대했다.'
3: '가짜 마사키를 데리고 왔다.'
4: '미유키를 유혹했다.'
가짜마사키에게 무엇을 시키려고 했을까?
1: '미츠사다의 후계자로서 전재산을 상속받게 하였다.'
2: '형이라고 말하여 마유라를 손 안에 넣으려 했다.'
3: '미츠사다 대신 새로운 애인으로 만들려 했다.'
4: '코구레의 동향을 파악하는 스파이로 이용하려 했다.'
그 계획이 성공했을 때 미무라는 얼마나 받기로 했나?
1: '1/2' 2: '1/3'
3: '3/5' 4: '2/5'
미츠사다는 가짜 마사키를 진짜라고 믿고 있었을까?
1: '아니었다.' 2. '그랬다.'
그렇고 보니 계약서에는 유산을 나눌 또다른 사람이 있었던 것 같은데?
1: '코구레2/5, 엔토우 1/5' 2: '코구레3/5'
3: '코구레2/5' 4: '코구레1/2'

그래서 방해되는 미츠사다와 코구레가 죽었다. 하지만 이 계획이 성공했을까?

1: '성공하지 못했다' 2: '성공했다.'

실패 이유는?

1: '가짜 마사키의 반항' 2: '유언장의 분실'
3: '계약서의 존재' 4: '엔토우의 반항'

하지만 미무라선생은 또 하나를 계획하고 있었다. 그것은?

1: '제2의 가짜마사키를 데리고 온다.'
2: '리조트 개발을 진행한다.'
3: '마의 눈을 재개발'
4: '마유키와의 결혼'

하지만 마유키와의 결혼에는 큰 문제가 있다. 그것은?

1: '미무라는 미츠사다의 애인' 2: '마유라가 반대한다'
3: '미무라는 기혼자' 4: '마유키는 여자'

그렇다면, 미무라 선생에게 이 계획에서 방해가 되는 것은 누구냐?

1: '미츠사다, 가짜마사키, 코구레, 마유라'
2: '미츠사다, 가짜마사키, 코구레, 사유리'
3: '미츠사다, 가짜마사키, 마유키, 요네'
4: '미츠사다, 가짜마사키, 엔토우, 요네'

그렇다면 만약 미무라선생이 범인이라면 오늘사건의 목적은 무엇인가?

1: '마유라를 범인으로 몰기 위해, 자신을 습격한 척했다.'
2: '마나미를 범인으로 몰기 위해, 마유라를 찔렀다.'
3: '마유라를 범인으로 하기 위해, 마나미를 습격하였다.'
4: '마유라를 습격한 척하고, 마유키를 습격했다.'

자 이렇게 된다면 3명의 이해관계가 모두 정리되었다. 이젠 살해자들의 모습을 하나씩 생각해 보자. 우선 코구레의 경우 밀실에서 살인된 것처럼 보였지만 나는 그것을 간파해 냈다. 미츠사다가 죽은 경우 타임세팅을 이용해 범행시간을 속이려 했지만 역시 나는 그것을 알아차렸다.

가짜 마사키 사건 때는 마사키가 해류에 의해 흘러들어 왔거나, 근처에서 살해당했을텐데 아직 그것을 알아차리지 못했다. 하지만 아하! 그렇다. 보트창고 앞에서 콘택트렌즈를 주웠다.

그것은 누구의 것인가?

1: '가짜마사키' 2: '마유라'
3: '미츠사다' 4: '크리스'

이번 사건에서 어떻게 해서도 설명되지 않는 점이 있다 그것은?

1: '미무라의 방이 피로 물들었다.'
2: '엔토우가 요네에게 돌을 보여주었다.'
3: '저주의 노래가 늘어났다.'
4: '마유키가 사실은 남자였다.'

그렇다면 범인은 왜 저주의 노래를 현관에 써놓았을까?

1: '가사대로 살인을 하기 위해서.'
2: '보물이 있는 곳을 알리지 않기 위해서.'
3: '보물이 있는 곳을 전하기 위해서.'
4: '야마와라에게 기도드리기 위해서.'

그 저주의 노래가 오늘에 와서 새로 쓰여진 것은 왜일까?

1: '저주의 노래에 4번이 있다는 것을 몰랐기 때문에.'
2: '가짜 마사키에게 4번을 보이고 싶지 않았기 때문에.'
3: '4번째의 사건을 일으키겠다는 예고.'
4: '거기까지 쓸 기회가 없었기 때문에.'

어째서 사건을 한번더 일으키지 않으면 안되었을까?

1: '가짜 마사키가 진범이 아니란 것이 밝혀졌기 때문에.'
2: '저택에 남은 사람수를 12명으로 하고 싶어서.'
3: '다른사람에게 강요당해서.'
4: '살인에 맛들여서.'

만약 내가 어제의 사건을 자살이라고 판단했다면, 4번째 사건은 일어났을까?

1: '일어나지 않았다.' 2: '일어났다.'

그렇다면 원래 저주의 노래를 이용한 살인은 어디서 끝나야 했을까?

1: '새빨간 머리' 2: '춤추는인형'
3: '시체에 꽂힌 창' 4: '미신강림'

그렇다면 범인은 마사키, 코구레, 미츠사다만을 죽이려 했을 것이다. 하지만 이것은 어디까지나 나의 추측일 뿐이다. 생각해 내자! 과연 범인을 밝혀낼 수 있는 증거를...

범인을 단정지을 증거는?

1: '콘택트렌즈' 2: '목거리시계'
3: '천체망원경' 4: '그림노트'
5: '사진첩' 6: '양초'
7: '종소리' 8: '갑옷기사'

그렇다. 이 콘택트렌즈는 그 자의 것이다. 크리스는 렌즈를 끼고 있었고, 그 외에는 렌즈를 사용하는 사람이 없기 때문이다. 그렇다면 가짜 마사키는 보트창고 안에서 살해당한 것이고, 범인은 그곳을 이용할 수 있는 사람이다.

자 이제 마지막 사건을 생각해 보자. 장소는 노천온천이고, 그곳에 있던 사람은 마나미, 마유라, 그리고 미무라선생. 표적이된 것은 둘 중 하나이거나, 아니면 둘 다일 것이다. 자, 이젠 각 사건에 대한 용의자들의 알리바이를 알아보자. 우선 코구레 살인사건의 경우 범행시간을 추정할 수 없기 때문에 누구의 알리바이도 그다지 의미는 없다. 미츠사다의 경우 마나미는 제일 확률이 높지만 미무라와 마유라는 노천온천에 있었다. 잠깐, 이것이 만약 잘못된 것이라면? 아 그렇다, 분명 이츠키씨의 테이프에서는 왈큐레 다음에 올골의 소리가 들렸다. 그렇다면 사유리씨가 거짓말을 했다는 것이 되는데.. 우선 그 문제는 접어두고 그렇다면 이 사건은 9시 이후에 일어났을 경우도 있다는 것이다.

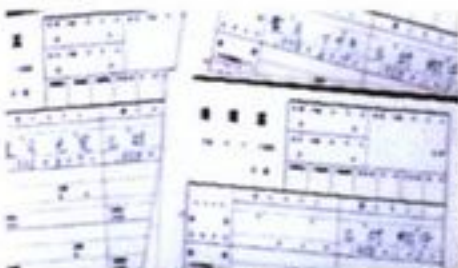
그럼 이 사건 역시 3명다 알리바이가 성립되지 않는다. 가짜 마사키 살인사건의 경우역시 모두 용의자가 될 수 있다. 마나미는 기절했었다고 하지만 거짓일 수도 있기 때문이다. 음~ 다시한번 생각해 보자

다시한번.

이것으로써 모든 것이 정리되었다. 나의 추측이 적중했다면, 야마와라의 사자는 바로 그녀일 것이다. 내가 이 이야기를 하자 모두들 놀라움을 감추지 못했다. 하지만 나는 차근차근히 사건을 설명하였다. 우선 첫번째 코구레 살인사건. 코구레는 시계탑에서 죽은 후, 시계바늘에 의해 목이 잘려졌다. 이때 종소리까지 들리게 되었으므로 첫번째 저주의 노래인 '새빨간 머리'는 성립하게 된 것이다. 여기서의 밀실은 아마도 나의 실력을 시험해 보기 위한 범인의 테스트였을 것이다. 두번째 미츠사다 살인사건의 경우, 범인은 미츠사다를 잠재운 후, 간헐천을 이용해 죽였다. 이것역시 두번째 저주의 노래인 '인형의 춤'과 일치한다. 범행시간에서는 타이머를 이용한 트릭으로 우리를 속이려 했지만, 그것은 나에게 의해 간파당했다. 세번째 가짜마사키 사건, 가짜마사키의 경우 크리스처럼 자살이라고 생각했다면 모든 사건은 그대로 끝났다. 하지만 내 추리 즉, 조류에 의한 경우를 생각하게 하여 범행시간과 장소를 폭넓게 만들었던 것이다. 그리고 오늘의 미신강림, 역시 노래의 내용대로 노천온천에서 2명의 미녀가 쓰러져 있었다. 하지만 이것이 나에게 큰 힌트를 주었다. 우선 현장과 시간을 보면 야마와라의 사자의 정체는 마나미, 미무라, 마유라의 3명으로 압축된다. 하지만 4번째 예고는 그날이 되서야 다시 쓰

여졌다. 즉 원래 범인의 예정은 제 3막에서 막을 내렸어야 한다. 하지만 중간에 차질이 생겨, 즉 내가 짜 마사키의 사인을 타살이라고 밝혀 냈기 때문에 오늘 사건이 일어난 것이다. 그렇다면 3명의 용의자 중에서 3번째까지의 희생자, 즉 코구레, 미츠사다, 가짜마사키만을 없애면 재산을 얻게 되는자! 그자가 바로 야마와라의 사자이다. 그렇다면 범인은 단 한명이다. 나머지 두명의 용의자는 4번째 살인 즉, 한명의 방해자가 더 있기 때문에 처음부터 4절까지 노래를 썼을 것이다. 그러므로 범인은 아까 말한대로 그녀이다. 물론 나는 어제 조류의 흐름때문에 그녀를 범인으로 단정짓지 못했다. 그렇지만 그녀에게 아주 큰 실수가 있었던 것이다. 그것은 바로 콘택트렌즈이다. 이것은 오늘 조사했던 대로 가짜 마사키의 것이 분명하다. 즉 가짜 마사키는 보트창고에서 죽은 것이 된다. 이대로라면 어제 미무라 선생의 말대로 그녀가 제일 범인일 가능성이 높다. 하지만 여기에는 또 큰 문제점이 있다. 그녀에게는 2번째날 추정시간인 8:30~9:00까지 목욕을 했다는 철벽 알리바이가 있다는 것이다. 하지만 이것 역시 우연한 계기로 비밀을 풀게 되었다. 우리가 추정시간을 그렇게 잡은 것은 사유리씨의 말을 믿어서였다. 하지만 사유리씨가 거짓말을 한 것이라면? 낮에 이츠키씨의 테이프에서 들었듯이 사유리의 말과는 달리 올골소리는 왈큐레의 후에 들렸다. 즉 미츠사다의 사망시간은 8:30~9:30으로 늘어난 셈이다. 마지막으로 결정적인 증거는 다음과 같다. 신사의 양초 바로 그것이다. 마유라씨는 사람이 하나 죽을 때마다 신사에 양초를 하나씩 놓았다. 하지만 16일날을 기억해 보자. 16일날 정오 신사에는 2개의 양초가 녹아 있었다. 하지만 16일 오후, 이때는 아직 우리가 가짜 마사키의 죽음을 알지 못할 때였다. 하지만 신사에는 3개의 양초에 불이 켜져 있었다. 사람이 죽었는가 아닌가는 범인만이 알 수 있다. 이것으로 범인은 마유라씨가 분명하다. 나의 추리는 완벽했다. 그후 바로 요네가 마유라를 데리러 방으로 향했다. 그동안 나는 사유리씨의 공범에 대한 생각을 조금 해보았다. 하지만 이때 놀란 요네가 들어왔다. 마유라와 마유키가 없다는 말을 전하며. 그리고 이 혼란을 틈타 사유리씨까지 사라졌다. 곧 월식이 시작될 때. 그렇다면 3명은 보물이 있는 마의 입(魔の口)으로 향했을 것이다. 자 이제 지금까지 조사한 3개의 암호를 생각해 보자

1: '달이 꽉차서 밤이 더욱 더 어두워질 때 뜨거운 기둥에 보물이 나타난다.'
2: '야마와라는 얼마든지 있지만 마주보지 않는다. 이것을 연결하라'
3: '야마와라는 말을 하지 않는다. 하지만 모여서 장난칠 때 말하지 못하는 야마와라가 보물을 가르쳐준다.

이것으로 생각해보면 보물이 있는 곳을 야마와라상이 있는 곳 중 한곳이라고 생각될 지 모른다. 하지만 범인과의 관계를 생각한다면 의외의 장소가 바로 보물이 있는 곳이라는 것을 알 수 있다. 그곳은 바로?

미무라선생의 음모

비밀은 모두 풀렸다

나의 모든 추리

에필로그

개기월식의 밤 나는 보물이 있는 곳으로 향했다. 달이 지구의 그림자에 의해 완전히 가려지면서 드디어 숨겨져 있던 보물이 나타났다. 마유라, 마유키, 사유리씨와 함께

"마유라씨 모든 것은 끝났어요. 더 이상 야마와라의 사자라고 연극할 필요는 없다고요!"

"이 장소까지 알아버렸군요. 당신을 탐정으로 고른 것은 실패한 모양이네요. 하지만 아직 잡힐 수는 없어요. 해야할 일이 남아있으니까"

"보물 보물!!" "엔도 뭐하고 있어요! 이러다간 먼저 빼앗기겠어요!"

"기다리세요"

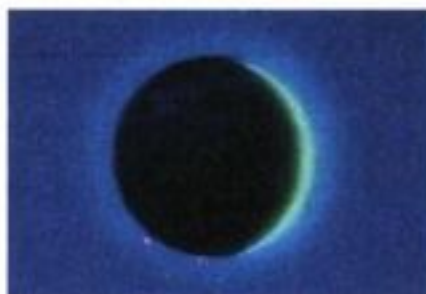
"마유라씨, 당신도 황금에 눈이 먼 사람 중의 하나란 말인가요?"

"김전일씨, 말했을 거에요 나에겐 이런 돈따윈…. 이곳에는 나에게 제일 중요한 보물이…"

"돈보다 중요한 보물? 그런 것 따위 있을리 없지 않아요? 앗 뭐야 이건?"

"마사키 도련님"

"행방불명이라더니 이런 곳에"

"그래요 나의 제일 중요한 보물"

달은 완전히 가려지고

보물에 눈이먼 사람들

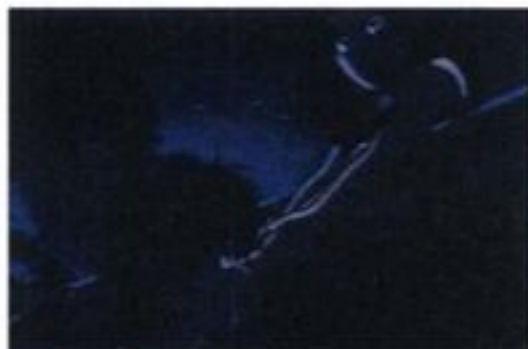
보물과 함께 나타난 3명의 그림자

마유라의 보물은 바로

"항상 돈과 후계자밖에 생각하지 않았던 아버지덕분에 우리 마사키, 마유라, 마유키 형제는 항상 셋뿐이였죠. 어머니가 병으로 일찍 돌아가셨기 때문에 더욱더 3명은 서로를 의지했었고요. 우리 형제는 항상 우리들만의 비밀의 장소에서 별들을 바라보았는데, 그것이 우리에게는 제일 행복한 의식 중의 하나였어요. 그 일이 있기 전까지는… 12년전 아버지는 먼친척이라고 하며 한 여자와 딸을 데리고 왔어요. 아마도 많은 애인 중 하나였겠죠. 하지만 그때의 그 아이가 사유리씨이라고는… 마사키는 사유리씨를 매우 따랐지요. 전 어린 질투심에 그것을 매우 못마땅하게 생각했었고요. 어느날 오빠는 사유리씨를 우리의 비밀장소로 불렀어요. 그것만은 용서하지 못했어요 그 장소는 우리 3형제만의 비밀. 하지만 그녀는 오지 않았죠. 저는 그 일을 가지고 오빠에게 불만을 말했어요. 왜 우리들만의 장소에 다른 사람을 부르냐고. 오빠는 여럿이서 노는 것이 더 재미있을 거라고 했어요. 그날밤이 바로 개기월식이었어요. 지금처럼… 나는 열리는 땅 사이로 떨어질 뻔하고 나를 구하려하던 오빠는 대신 목숨을… 그 후의 일을 잘 기억하지 못해요. 고열로 몇일동안을 보내고. 오빠의 죽음을 눈앞에서 본 마유키는 그날부터 모든 마음을 닫아버렸지요. 아버지는 모든 섬을 뒤졌지만 물론 찾아질리 없었고, 저는 지금까지 이 일을 아무에게도 말하지 않았어요. 그 후 사유리씨는 동경으로 가고 아버지도 이 섬에서 손을 뗏지요. 그날부터 제마음속의 시계는 멈춰버렸어요. 그리고 지금 다시 이곳에 왔지요 12년간 마음속에 간직했던 생각을 실현시키기 위해. 오빠의 유체가 있는 곳에 신사를 세우고 평생을 무녀로 보낼 생각이였지요. 그래서 아빠와 코구레를 절대 용서할 수 없었어요. 보물을 찾고 이 섬을 관광지로 만들다니. 상상해 보세요 많은 사람들이 재미있는 듯이 이곳 저곳을 돌아다니는 모습을… 오빠가 조용히 잠자고 있는 이 섬을… 어떻게 견뎌내겠어요.

서로를 의지하면서 지낸 3명

"난 커서 오빠의 신부가 될거야"

12년 전의 사유리

마유라를 구하려다 마사키는

그 후 마유라는 미신강림의 마지막을 실행하겠다고 했다. 오빠가 잠든 이곳에서 생을 마감하겠다고… 하지만 사유리는 그것을 말렸다. 사유리는 바로 마유라들의 누나였기 때문이다. 12년전 자신에게 목걸이를 준 사람이 아버지란 것을 그녀는 어머니가 죽고 나서야 알게 되었다.

유적탐사의 의뢰가 들어왔을 때 사유리는 아버지를 만날 기쁨으로 가득차 있었지만 실제로 만나게 된 아버지는 상상과는 완전히 다른 사람이였던 것이다. 그리고 둘째날 시계를 찾으러 아버지의 방에 들어간 그녀는 마유라가 아버지를 데리고 가는 것을 목격하였지만. 무의식적으로 거짓말을 하게 된 것이었다.

"이런식으로 자매의 재회를 하게 되다니. 마유라 이젠 그만해요. 당신이 얼마나 마사키를 그리워하고 있었는지… 하지만 나도 같아요 지금까지 계속 마유키를… 마유라 제발"

"마유라씨 당신은 이 세상에 없는 사람들만 쳐다보고 있어요. 좀 더 중요한 것들을 보려고 해봐요"

"누나?" "하지만 너무 늦었어요." "마유라씨!"

아무리 해도 자신을 용서하지 못했던 마유라는 보물, 마사키 오빠가 있는 곳으로 몸을 던지려 했다. 하지만 마유라는 뛰어들지 못했다. 모든 마음을 닫아버린 마유키가 마유라를 잡았기 때문이였다.

"마유라씨 당신이 신사에 놓았던 3번째의 양초. 그것이 나에게 야마와라의 정체를 가르쳐 주었지만. 그렇지만 그것이 당신의 부드러움이 아니었나요? 죽은 자들을 위해 기도드렸던 당신을 냉혹한 살인마라고는 생각치 않아요. 기도를 드리는 기분을, 당신의 믿음을 믿고 싶어요.

마유라씨 이겨내요. 마유키씨나 사유리씨를 위해! 마사키군는 그것을 당신에게 전하기 위해 다시 모습을 들어낸 게 아닌가요?"

"김전일씨"

"마의 입은 다시 잠을 자게 되네요. 마사키군과 같이"

"지금 보물이 영원히 봉인되는 동시에, 마유라씨의 멈춰버린 시계는 다시 움직이기 시작했다. 더이상 절대로 멈추는 일 없이…"

"고마워. 마유라" "오빠"

마유라씨의 마음속에 멈추어 있었던 시계가 다시 움직이면서 마유라씨의 눈에 그날 이후 영원히 끝나지 않던 월식이 사라지면서 그녀의 눈에 아름다운 모습의 달이 비춰졌다.

슬픈 자매의 재회

아무것도 모르는 마유키. 하지만

하지만 마유라는 몸을 던지려 하고

마유라를 잡은 것은!?

닫혀있던 마유키의 마음이 움직인 것일까?

달은 다시 제 모습을 들어내고

"고마워 마유라"

그 후 우리는 비보도를 떠났다. 나는 과연 올바른 일을 한 것일까? 만약 내가 조용히 있었으면 마유라씨는 중요한 오빠와 함께 조용히 평생을 보낼 수 있었을 지도. 하지만 미유키의 말이 맞을 지도. 그대로라면 마유라씨는 평생을 고통 속에서 보냈을 것이다. 그리고 이번 일로 해서 마유리씨에게 더욱 중요한 그리고 마유라씨를 중요하게 생각하는 사람을 만났으니까… 결국 이와다원인이 도망가는 바람에 켄모치 경관은 돌아가서 카야씨에게 할말이 없어져 버렸다. 뭐 그쪽은 그쪽이 알아서 할 일이므로 내가 상관할 바는 아니라고 본다. 이츠키는 자신이 조사했던 하즈키가의 자료들을 보두 바다로 떠내려보냈다. 이츠키씨도 많은 것을 느낀 모양이다. 이후 나에게는 두통의 편지가 왔다. 학교를 포기하고 새로운 인생을 살겠다는 사유리씨.

그리고 자신의 죄값을 치루면서 새로운 삶의 희망을 가진 마유라씨. 이것으로 나의 두번째 비보도 모험은 끝났다. 더이상 이 아름다운 섬에서 비보(悲報)가 들려오지 않길 바라며.

비보도를 떠나며

"어차피 카에씨는 경관님을 믿지도 않았을걸요?"

취재기사를 바다에 흘려보내는 이츠키

사유리 편지의 마지막에는 '하즈키 사유리' 라는 이름이…

당신은 탐정실격!?

자! 여기에서는 아무리해도 풀지 못하겠다는 독자들을 위해 중요 포인트를 짚어보고 매일 저녁에 풀게 되는 문제의 답을 적어보았다. 하지만 이 정도도 추리하지 못한다면 조금 문제가 있는 게 아닐까? 전체적으로 제일 중요한 것은 같은 장소라도 지겹도록 가보아야 한다는 것이다. 그리고 모든 인물과 많은 대화를 해두어야 한다. 마지막으로 항상 누구와 어떤 행동을 '몇시쯤'에 했는지 숙지해 두어야 한다. 마지막으로 추리 중의 질문은 아래의 답변을 따르지 않았을 경우 질문이 바뀌는 수가 있으므로 주의하자.

10월 14일 - 새빨간 머리 -

- ⊙ 코구레와 엔토우, 미무라와 엔토우의 대화를 밖에서 몰래 듣는다. 코구레의 경우 중간 중간에 도망쳤다가 다시 들어야 한다. 단 3번까지만 듣자.
- ⊙ 서재에서 비밀번호를 입력하는 키패드를 찾아둔다.
- ⊙ 시계탑에서 열쇠에 달려있는 철판을 찾자. 사건이 일어나기 전에 찾아내는 것이 좋다.
- ⊙ 미무라의 방에 2번째 들어가서 비밀번호 '1129'가 적혀진 쪽지를 찾자.
- ⊙ 사유리와 함께, 이츠키의 방에 들어가 그의 테이프를 들어두자.
- ⊙ 살인사건 이후 시계탑에서 자물통을 조사하자.
- ⊙ 조사를 끝낸 후 식당에서 추리할 때 1, 3, 1, 1로 답한다.
- ⊙ 서재의 키패드에 '1129'를 입력한다.

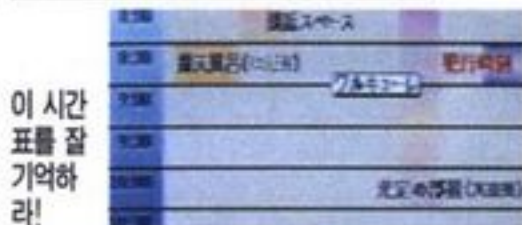
사유리와는 좋은 관계를 유지하자

이츠키의 테이프는 매우 중요하다

10월 15일 - 인형의 춤 -

- ⊙ 미츠사다의 방 앞에서 사유리의 대화를 들은 후 그녀를 따라가자.
- ⊙ 토우묘우의 집에서 고대암호를 해석하는 메모를 찾자.
- ⊙ 흰색 토리이와 검은색 토리이에서 암호문을 조사하자.
- ⊙ 강 하구에 가서 토우묘우가 미유키의 모자를 주운 것을 보고 조류의 이야기를 듣는다.
- ⊙ 수첩에서 첫번째 암호문을 풀자. 푸는 법은 위에 나와 있다.
- ⊙ 서재에가서 월식에 대한 정보를 얻자.
- ⊙ 크리스가 낸 문제의 답은 3번이다.
- ⊙ 미츠사다의 방에서는 술병과 술잔 그리고 오디오를 조사하자. 오디오는 시간표시 부분을 보아야 한다.
- ⊙ 식당에서 추리할 때의 답은 다음과 같다. 차례대로 3, 4, 1, 2
- ⊙ 마사키가 서명할 때 그의 손을 잘 봐두자.
- ⊙ 사유리와 같이 이츠키의 방을 다시 몰래 조사하자. 열쇠는 책상 위에 있다.

토우묘우의 집에서 암호문을 찾아라!

타이머가 세트되어 있다

이 시간 표를 잘 기억하라!

마사키의 손을 주목!

10월 16일 - 시체에 꽂힌 창 -

- ⊙ 마사키의 패스케이스는 저택의 뒤쪽에 있다.
- ⊙ 계약서의 내용은 외우든지 적어두자.
- ⊙ 갑(甲), 을(乙), 병(丙)은 각각 사토(佐藤), 미무라(美村), 코구레(木暮)이다.
- ⊙ 3번째로 이즈키방을 조사할 때는 열쇠가 없다. 하지만 쓰레기통에 있으므로 이것을 찾자.
- ⊙ 마유라의 방에서 마사키 형제의 사진을 확인하자.
- ⊙ 녹색 토리이에서 암호문을 적어오자. 그 후 방으로 와서 두번째 암호문을 해독하자.
- ⊙ 8개의 야마와라상을 모두 찾는다. 그 후 방에서 시선을 정리해 본다.
- ⊙ 야마와라상의 시선을 모두 이어본 뒤 서재에 가서 고대의 조각에 대한 책을 가지고 가자.
- ⊙ 시체는 모든곳을 3번이상 조사하자.
- ⊙ 보트창고는 처음엔 부수지 말고 경관이 권유할 때 부수자.
- ⊙ 식당에서 처음 추리할 때의 답은 다음과 같다. 1, 3, 3, 2, 1, 1, 2, 3, 1, 1, 2, 1, 2
- ⊙ 그 후 마유라씨를 보호하기 위해 추리할 때의 답은 다음과 같다. 2, 2, 4, 2
- ⊙ 마나미의 증언은 잘 들어 두자

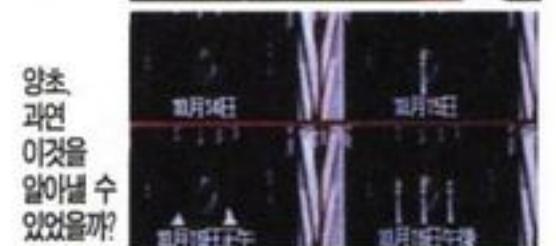
열쇠는 쓰레기통에

시체의 조사는 확실하게

마나미의 과거에는 비밀이?

10월 17일 - 미신강림 -

- ⊙ 이즈키의 방에서 4번째 테이프를 듣는다. 열쇠는 침대의 베개 부근에 있다.
- ⊙ 보트창고에서 콘택트렌즈를 찾자
- ⊙ 저택과 섬을 돌아다니면서 콘택트렌즈에 대한 정보를 모으자. 중요한 것은 가짜 마사키의 짐을 조사해야 한다는 것이다.
- ⊙ 저주의 노래가 쓰여져 있던 곳을 조사하면 4절이 새로 쓰였다는 것을 알 수 있다.
- ⊙ 4번째 사건이 일어난 후 인물들의 알리바이를 생각하게 되는데 마유라, 마나미, 미무라의 세명만 알리바이가 없고(ない), 나머지 인물은 알리바이가 있다(ある).
- ⊙ 미무라의 계획이 탄로난 후 3번째 결혼상대는 2번째 보기인 하즈키마유키(葉月マユキ)이다.
- ⊙ 3명의 살인동기를 추리할 때의 대답. 마나미의 동기는 2, 3, 4, 2, 1, 1, 4, 1, 3, 3, 3, 2이고 마유라의 동기는 1, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1 이며, 미무라의 경우 2, 2, 1, 2, 3, 1, 4, 1, 3, 1, 1, 4, 2, 1, 1이다. 하나라도 틀리면 더이상 진행되지 않는다.
- ⊙ 3명의 동기를 정확하게 고르면 콘택트렌즈의 주인을 물어보는데 당연히 가짜 마사키이다.
- ⊙ 이츠키의 테이프를 모두 들었다면 또 다시 추리를 해보게 되는데 그 답은 3, 1, 3, 1, 1, 3 이다.
- ⊙ 그 후 제일 중요한 증거와 범인을 찾게 되는데 바로 양초(ロウソク)와 마유라이다.
- ⊙ 마지막으로 3명이 사라진 후 보물이 있는 곳을 찾아가게 된다. 보물이 있는 곳은 예상 외인지 예상한 것일 지는 몰라도 신사였다.

열쇠를 찾는것이 첫번째 임무

양초, 과연 이것을 알아낼 수 있었을까?

마지막 선택. 한번 틀리면 25분

초대작 롤플레잉 게임의 리메이크

SFC 드래곤 퀘스트 3 -그리고 전설로-

근 십년만에 리메이크되는 패밀리 시대의 명작 드래곤 퀘스트3가 드디어 그 모습을 나타내었다. 사운드, 그래픽 모두가 여태까지의 시리즈를 초월하며 새로운 요소인 성격의 도입으로 캐릭터에 대한 자유도를 매우 높였다. 이번 분석에서는 새롭게 도입된 성격과 전직에 대해 집중적으로 연구해 보고, 꽤 어려운 난이도의 이야기 진행을 완벽히 분석해 보겠다.

장 르	RPG	현지 발매일	96년12월8일
제작사	에닉스	현지 가격	9,700엔

모험의 준비

주인공의 결정

게임을 처음 시작하면 주인공 캐릭터를 만들게 된다. 우선은 이름과 성별 그리고 생년월일을 정하고 난 뒤 첫번째 질문들에 답해야 하는데 그 수는 랜덤하며 예(はい)와 아니오(いいえ)의 두 가지 대답을 할 수 있다. 이 질문들의 결과에 따라 성격이 결정되는 이벤트가 결정된다. 첫 번째 질문들의 내용은 다음과 같다. 웬만하면 솔직히 대답하자.

人から ほめられるのは てれくさいですか? = 칭찬받는 일이 쑥스럽나요

服装にも 氣をつかうほうですか? = 복장에도 신경을 쓰는 편인가요?

冒險に 出るとき 仲間を連れるより 强力な武器・防具をもったほうが 心つよいですか?

= 모험에 나갈 때 동료들보다 강력한 무구를 가진 것이 믿음직한가요?

空をとべたら どんなにいいだろうと よく考えますか?

= 하늘을 날면 얼마나 좋을까 자주 생각해 보나요?

鳥は自由だと思いますか? = 새는 자유롭다고 생각하나요?

もし 生まれかわれるなら 王子さまあるいはお姬さまに生れたいですか?

= 만약 다시 태어난다면 왕자님이나 공주님으로 태어나고 싶나요?

なにか失敗をしても あまり 氣にしないほうですか?

= 무언가 실패한다해도 별로 신경쓰지 않나요?

たとえ 人と意見が ちがっても いいあらそうのは あまり 好きでは ありませんか?

= 비록 의견이 다를지라도 말다툼하는 것은 별로 좋아하지 않나요?

どんな理由であれ いちどかわした約束をやぶってしまうのは 許されないことと 思いますか?

= 어떤 이유이던 약속을 깬다는 것은 용서받지 못할 일이라고 생각합니까?

神さまは ほんとにあると そう思もいますか?

= 신은 정말 있다고 생각하나요?

人に だまされるのは うっかりしてたなど だまされるほうにも 責任があると思いますか?

= 사람을 속인다는 것은 속은 쪽에도 책임이 있다고 생각하나요?

あなたにとって 冒險とは つらいものですか? = 당신에게 모험이란 힘든 것 인가요?

防具より武器に お金かけるほうですか? = 방어구보다 무기에 돈을 쓰는 편인가요?

こまっている人を見ると つい助けてあげたくなりますか?

= 곤란해하고 있는 사람을 보면 바로 도와주고 싶어하나요?

いろんなことを思えて ねむれなくなってしまうことがよくありますか?

= 여러 가지 일을 생각하면서 잠자지 못한 일이 자주 있나요?

よく 夢を見るほうですか? = 자주 꿈을 꾸는 편인가요?

だれかに 追いかけられる夢を みることがありますか?

누군가에게 쫓기는 꿈을 꾼 적이 있나요?

あまり知らない人といるのは つかれますか? = 잘 모르는 사람하고 있는 것이 피곤한가요?

ともたちは 多いほうですか? = 친구는 많은 편인가요?

人のうわさ話が 氣になりますか? = 사람들의 소문이 신경 쓰이나요?

はやく おとなに なりたい, あるいは なりたかったですか?

= 빨리 어른이 되고싶거나 되고 싶었나요?

すごく 欲しい物が あったとしても 手に入らないとわかったら よけいに 欲しくなりますか?

= 매우 갖고 싶은 물건이 있는데

손에 넣을 수 없다면 괜히 갖고 싶어지나요?

夢を見續けていれば いつか その夢がかなうと そう 思もいますか?

= 꿈을 계속 지켜나간다면 언젠가 그 꿈이 이루어질 거라고 생각하나요?

あなたにとって 勝利とは 戦うことで 得られる ものですか?

= 당신에게 승리란 싸워서 얻는 것인가요?

まちの人たちと話すのは 楽しいことですか?

= 마을사람과 이야기 하는 것은 즐거운 일인가요?

洞くつを見つけると つい 入ってみたくなりますか?

= 동굴을 발견하면 바로 들어가보고 싶어지나요?

劍で戦うより 魔法を使うほうが 好きですか?

= 칼로 싸우는 것 보다 마법을 쓰는 것이 좋은가요?

世の中には 楽しいことよりも かなしいことのほうが多いと 思いますか?

= 세상에는 즐거운 일보다 슬픈 일이 많다고 생각하나요?

なにも しないでいると たいくつで たいくつで たまらなくなりますか?

= 아무것도 하고 있지 않으면 심심해서 참지 못하게 되나요?

身體を動かすのは 好きですか? = 몸을 움직이는 것을 좋아하나요?

犬より 描のほうが かわいいと 思いますか? = 개보다 고양이가 귀엽다고 생각하나요?

親友の戀人を 好きになってしまうことは いけないことだと 思いますか?

친구의 연인을 좋아하는 것은 나쁜 일이라고 생각하나요?

あなたにとって 太陽とは 自然の王さまですか? = 당신에게 태양은 자연의 왕인가요?

うらないを 信じるほうですか? = 점을 믿는 편인가요?

ひとつのことをはじめると まわりが見えなくなることが よく ありますか?

= 한가지 일을 시작하면 다른 일이 눈에 들어오지 않는 경우가 자주 있나요?

食事の時 1ばん 好きなものは 最後まで のこるように 考えながら たべますか?

= 식사 때 제일 좋아하는 것은 마지막까지 남도록 생각하면서 먹나요?

道で石につまずいて ころびました。ころんだのは 石のせいではなくて 自分のせいだと 思いますか? = 길에서 돌에 걸려 넘어졌을 때 그것은 돌 때문이 아닌 자신 때문이라고 생각하나요?

海と山では 山のほうが 好きですか? = 바다와 산 중 산을 좋아하나요?

むかしのことを よく 思いかえしますか? = 옛일을 자주 뒤돌아보나요?

近くの高い宿より めんどうでも 遠くの安い宿に 泊まりますか?

= 근처의 비싼 여관보다 귀찮지만 멀어도 싼 여관에서 자나요?

なにか 思いたったら すぐに やってみるほうですか?

무언가가 머리 속에 떠오른다면 그대로 실행해 보는 쪽인가요?

첫 번째 질문을 모두 마치면 그 결과에 따라 여러 가지 이벤트 중 한가지를 수행하게 된다. 이벤트에는 각각 다음과 같은 것들이 있다. 각 이벤트의 선택에 따라 성격이 결정된다. 아래에 써 놓은 것외에도 다수의 이벤트가 존재한다.

주점에의 스타

그냥 밖으로 나가도 되지만 무대 앞의 제일 왼쪽에 있는 청년에게 말을 걸면 무대에서 춤추는 소녀에게 예전의 결혼 약속에 대해 물어봐 달라고 한다.

그 후 소녀에게 이야기 해보면 지금은 스타가 되었으므로 옛 약속은 없던 거나 마찬가지라고 한다. 다시 청년에게 가면 세 가지 대답을 하게 되는데, 첫 번째는 거짓말을 하는 것이고, 두 번째는 사실대로, 세 번째는 모른 척하는 것이다. 선택은 각자.

사막의 두 형제

사막으로 온 뒤 북쪽으로 계속가면 두 형제가 있다. 형은 동생에게 이곳에서 3일정도 걸어가면 마을이 나오지만 현재 가지고 있는 물로는 두명이서 하루밖에 버티지 못한다면서 자신을 버리고 가라고 한다. 그 후 주인공이 동생에게 말을 걸면 자신이 형의 말대로 해야 하냐고 물어 본 뒤, 반대로 다시 물어보는데 역시 자신의 생각대로 대답하자.

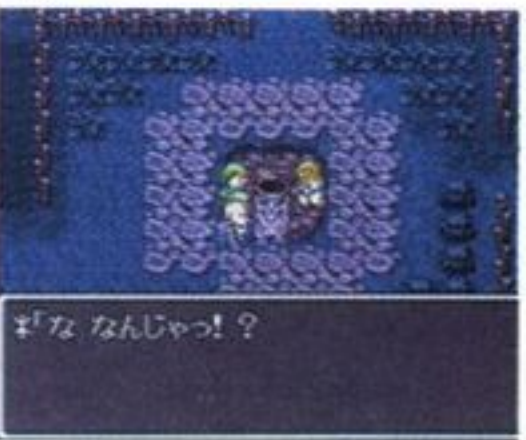
미궁의 숲

숲에 떨어진 주인공은 바로 옆의 할아버지에게서 왼쪽으로 계속 가면 숲을 빠져나갈 수 있다는 말을 들을 수 있다. 그러면서 가다가 돌이 있으면 그곳까지 가져다 달라고 하는데, 이 말대로 해주거나 말거나 역시 마음대로이다.

함정의 동굴

동굴에 떨어진 후 앞으로 조금만 진행하면 표지판이 있는데 표지판에 쓰여진 대로 진행하지 않으면 빠지게 된다. 마지막의 표지판에는 어떤 일이 있어도 앞으로만 가라고 하는데 중간에 아이템과 돌에 깔린 여자가 나온다. 아이템을 가지려고 하면 역시 구멍에 빠지게 되고 돌에 깔린 여자는 구해주든 말든 마음대로이다.

몬스터의 마지막 양심

몬스터의 모습으로 우물을 올라오면 마을 사람들이 모두 도망간다. 처음에 덤비는 녀석은 할 수 없이 죽여야 한다. 그 후 마을을 돌아다니면서 사람이며 동물이며 어린이며 모두 죽이든지 아니면 조용히 마을을 떠나든지 하는 행동들 역시 플레이어 마음대로이다.

충신과 간신?

한 성으로 가게 된 주인공은 왕비가 자신의 사리사욕 때문에 왕을 꼬드겨 다른 나라와 전쟁을 일으키게 한다는 것을 알게 된다. 그 후 왕은 왕비의 말을 들어 전쟁을 일으키려 하게 되고 성내를 돌아다니다 보면 대신의 고민을 듣게 된다. 대신은 주인공 보고 왕의 명령이라 해도 그것이 틀렸다면 제대로 말하겠냐, 아니면 그냥 왕이 시키는 대로하느냐, 하는 질문을 해오는데 어떤 대답을 하는가는 역시 플레이어 마음이다. 그냥 성 밖으로 나와 버릴 수도 있다.

각 직업의 특성

용자(ゆうしゃ)

죽은 아버지 올테가의 뜻에 따라 마왕을 죽이기 위해 여행을 떠나는 주인공 자신이다. 모든 능력에 대해 평균 이상을 보인다. 마법사와 신관의 마법 양방을 모두 사용하며 용자 전용 마법도 있다. 6에서 새로 생겼던 「기억해내다(おもいだす)」를 사용할 수 있다. 남녀의 차이는 별로 없다. 용사의 단점이라면 단 한가지, 초반의 성장이 매우 늦다는 것이다. 하지만 중반부 이후에는 상인 정도로 빠른 성장을 보인다.

전사(せんしゃ)

공격력과 방어력만은 엄청나다. 하지만 민첩성, 운, 현명함은 모두 최하. 특히 민첩성이 너무 떨어지는 것은 보완해야 할 것이다. 많은 종류의 무구를 사용하며 체력이 높기 때문에 전열에 배치할 수 있다. 남자와 여자의 차이는 여자 쪽이 약간 더 민첩하다는 것이다. 주문을 사용하지 못한다는 것도 약간의 문제점. 성장속도는 빠른 편이다.

마법사(まほうつかい)

자연계의 여러 가지 힘을 원동력으로 많은 주문을 사용하는 직업. 현명함과 운의 성장이 뛰어나지만 힘은 기대하기 힘들다. 제한된 무구만을 장비할 수 있다. HP와 체력이 낮으므로 후열에 두어야 하는 캐릭터이며 마법공격은 적의 방어력을 무시하기 때문에 매우 유용하다. 마지막으로 성장속도는 중간 정도이다.

도적(どうぞく)

빠른 행동과 운을 이용하여 살아가는 직업. 보물에 대한 탐지능력도 뛰어나다. 나머지 능력은 상인보다도 못하지만, 이용도에 비하면 상인보다 나을지도. 특히 도적이 있다면 아이템을 남기고 가거나 메달을 찾지 못하는 일은 없을 것이다. 도적만의 특수한 장비품을 장비할 수 있다. 성장속도는 빠른 편 이다.

놀이꾼(あそびにん)

전투 중에 명령을 무시하고 멋대로 놀아 버리는 직업이다. 하지만 여러가지 행동으로 힘든 모험에 재미를 더해준다. 운이 매우 높다는 것 외에는 최악의 능력치를 가지고 있다. 하지만 레벨 업마다 새로운 놀이를 개발해 내게 된다. 관심 없는 사람 외에는 동료로 삼지 않는 것이 좋을 듯. 상인정도의 성장속도를 가지고 있다.

무투가(ぶとうか)

전사를 능가하는 힘을 가지고 있지만 체력은 그에 미치지 못한다. 원래 몸이 가볍고 가벼운 장비를 사용하기 때문에 민첩성이 매우 높다. 어설픈 무기를 장비하면 능력치가 감소하므로 크로같은 무기를 장비해 주자. 회심의 일격이 매우 자주 나오므로 메탈슬라임에 유리하다. 그 외에 장비를 자주 바꾸지 않아도 되므로 돈이 많이 들지 않는 장점이 있다. 성장속도는 매우 느리다.

승려(そうしょ)

신을 섬기는 성직자로서 성스러운 힘으로 동료들을 회복시켜 주거나 사악한 자의 힘을 봉인할 수 있다. 대부분이 회복과 보조계 마법이며 공격마법은 거의 없다. 마법사에 비해 평균적인 능력을 가지고 있다. 또 어느정도의 장비를 할 수 있기 때문에 무기에 의한 공격도 기대 된다. 성장속도는 매우 빠르다. 파티에는 없어서는 안될 존재이다. 처음엔 마법사 보다 빨리 성장하지만 중반부 이후에는 꽤 느려진다.

상인(しょうにん)

돈을 위해 살아가는 직업으로서 파티에 있다면 돈걱정은 안해도 될 듯. 하지만 사용할 수 있는 주문이 매우 적다. 공격력은 승려를 능가한다. 능력치는 평균적 이지만 승려보다도 떨어진다. 직업간의 능력차가 별로 나지 않으며 돈이 많이 필요한 서반부에는 꽤 도움이 될 듯. 또 아이템을 감정할 수도 있다. 별로 권하고 싶지 않은 캐릭터. 하지만 성장속도는 어떤 직업보다도 빠르다.

현자(けんじゃ)

용사처럼 양쪽의 마법을 모두 사용할 수 있는 궁극의 직업이다. 용사보다도 더 좋은 능력을 가지고 있으며 사용할 수 있는 마법의 양도 많다. 현자가 되기 위해서는 깨달음의 책(さとりのしょ)란 아이템을 얻어야 하며, 게임 중에서는 두개를 얻을 수 있다. 현자의 위력은 직접 만들어 본 후에야만 실감하게 된다. 하지만 성장이 매우 느리다는 단점이 있다.

아이템 카탈로그

『무기』

도쿠바리
공격력……+10
장비할 수 있는 직업 ‥마법사, 도적

몬스터의 급소를 찔러 일격에 K.O

악마의 도끼
공격력……+105
장비할 수 있는 직업 ‥전사

설령이 뛰어난 말을 실하기도 없다

현자의 지팡이
공격력……+50
장비할 수 있는 직업
……………승려, 마법사, 현자

뇌신의 검
공격력……+95
장비할 수 있는 직업 ‥용자, 전사

아사신다가
공격력……+25
장비할 수 있는 직업 ‥마법사, 도적

처리 지팡이
공격력……+37
장비할 수 있는 직업 ‥승려, 현자

강력한 힘을 가진 드래곤 조차도 드래곤 킬러를 장비하면 문제없이 해결할 수 있다

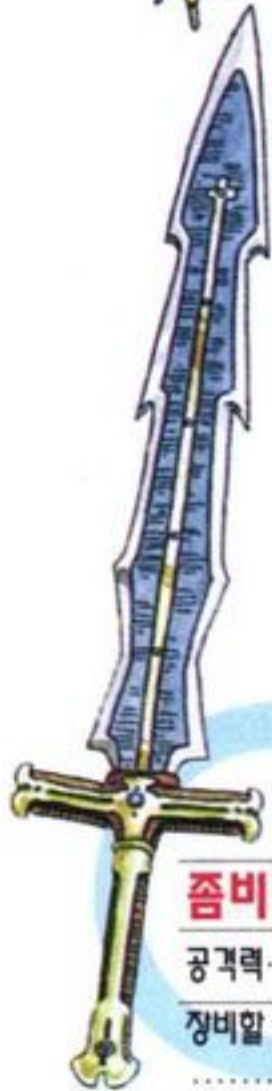
눈보라의 양날검
공격력……+90
장비할 수 있는 직업 ‥용자, 전사

달콤한 향기로 몬스터를 잠재우는 아이템

드래곤 킬러
공격력……+79
장비할 수 있는 직업 ‥용자, 전사

잠재우는 지팡이
공격력……+50
장비할 수 있는 직업 ‥승려, 마법사, 현자

차가운 냉기로 몬스터를 얼려버린다

리록의 지팡이
공격력 ……+65
장비할 수 있는 직업
…………승려, 마법사, 현자

좀비킬러
공격력……+67
장비할 수 있는 직업
……………용자, 전사, 승려, 현자, 상인

『방어구』

적의 공격에서 몸을 피할 수 있다

천사의 옷
공격력……+35
장비할 수 있는 직업
……………승려, 마법사, 현자

미카와시 옷
공격력……+23
장비할 수 있는 직업 ‥전원

갑옷 전체에 붙어 있는 칼은 몬스터에게 입은 데미지를 없애준다

기력의 소비량도 보통보다 적은 3으로 불러들일 수 있다

칼의 갑옷
공격력……+55
장비할 수 있는 직업 ‥용자, 전사

드래곤 메일
공격력 ……+45
장비할 수 있는 직업
…………용자, 전사

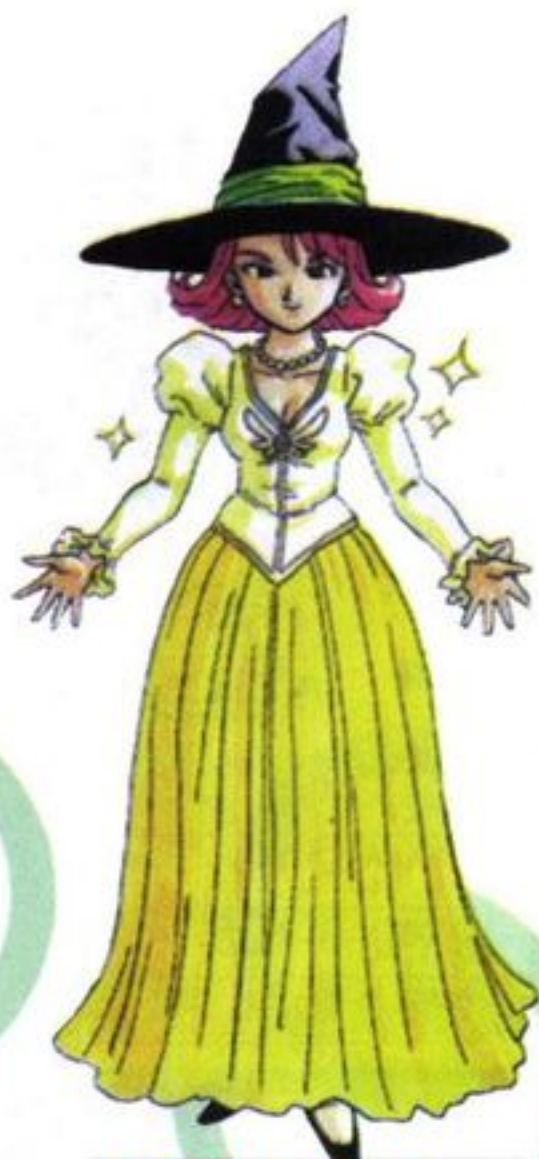
이상한 볼레르
공격력……+35
장비할 수 있는 직업 ‥전원

이상한 모자
공격력……+6
장비할 수 있는 직업 ‥승려, 마법사, 현자, 상인, 놀이꾼, 도적

여성 전용 장비

매직컬 스커트

공격력………+25

장비할 수 있는 직업 ‥여성전원

빛이나는 드레스

공격력………+90

장비할 수 있는 직업 ‥여성전원

적을 유혹해 대 혼란을 야기시킨다

유혹의 검

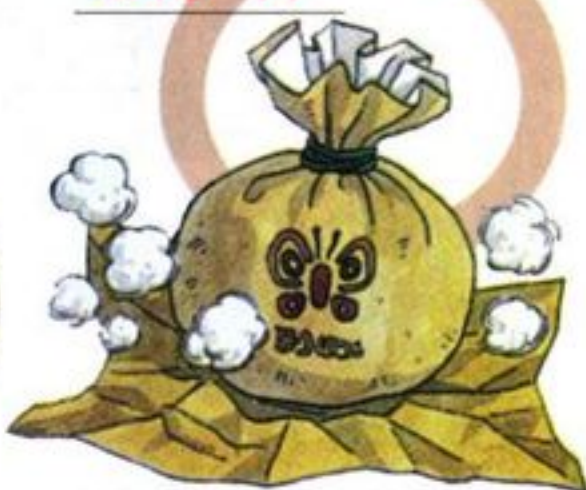
공격력………+50

장비할 수 있는 직업 ‥전사, 상인, 도적, 놀이꾼

『도구』

얼룩무늬 실타래

○실이 몬스터에 엉겨붙어 움직임을 둔하게 한다

독나방 가루

○가루를 들이마시면 혼돈이 와서 동료끼리 싸우게 된다

각 직업의 베스트 5 성격

각 직업을 받쳐 줄 만한 성격을 꼽아 보았다. 만드는 법은 루이다의 주점에서 캐릭터를 등록할 때 각 능력의 씨앗을 어떻게 조합하느냐에 따라 달라진다. 또 처음에 주어진 능력에도 영향 받으므로 여러번 시도해 보도록 하자.

용자

순위	성격	요점	만드는 법
1	로맨티스트	역시 용자라면 로맨티스트	모든 것은 처음의 성격진단에 따라
2	지기싫어하는 녀석	용사라면 질 수 없다	
3	두뇌명석	명석한자만이 믿음직한 리더	
4	행복한 사람	동료들에게 둘러싸여 행복	
5	게으름뱅이	전투는 모두 동료에게 맡기자	
×	세상물정에 어두움	앞날이 걱정	

전사

순위	성격	요점	만드는 법
1	호걸	최강의 공격력을 자랑한다.	힘의 씨만 사용
2	터프가이	HP와 체력이 높아 방패용으로	스테미너의 씨만 사용
3	여장부	공격력이 높은 여전사가 된다	힘의 씨만 사용
4	전광석화	약점인 민첩성을 보완	민첩성의 씨만 사용
5	난폭한 녀석	힘과 체력이 균형 있게 높음	힘과 스테미너의 씨를 사용
×	패기 없음	쓸데없이 운과 현명함만 높다	현명함의 씨만 사용

무투가

순위	성격	요점	만드는 법
1	전광석화	민첩성이 더욱 빨라진다	민첩성의 씨만 사용
2	호걸	엄청난 파괴력을 자랑	힘의 씨만 사용
3	말괄량이	우수한 여무도가가 된다	민첩성과 힘의 씨 사용
4	터프가이	몸이 단단한 무도가가 된다	스테미너의 씨만 사용
5	목숨 아까운줄 모름	밸런스가 맞는 무도가가 된다	민첩성과 힘의 씨 사용
×	울보	운과 현명함만 높아짐	평균적으로 사용

마법사

순위	성격	요점	만드는 법
1	수완가	현명함이 매우 높다	현명함의 씨만 사용
2	무뚝뚝한 색마	체력을 보강한 마법사로	스테미너의 씨만 사용
3	섹시걸	모든 능력이 높다	민첩성과 현명함의 씨 사용
4	아가씨	운이 높은 것만은 괜찮다	운의 씨만 사용
5	잘난척만 하는 녀석	민첩성과 현명함이 동시에	민첩성과 현명함의 씨 사용
×	힘만 센 녀석	힘이 센 마법사는 필요 없지	힘의 씨만 사용

승려

순위	성격	요점	만드는 법
1	부드러운 사람	평균적으로 능력이 높다.	스테미너와 현명함의 씨
2	수완가	현명함만은 엄청니다.	현명함의 씨만 사용
3	무뚝뚝한 색마	체력을 중시한다면	스테미너의 씨만 사용
4	섹시걸	모든 능력이 높다.	민첩성과 현명함의 씨 사용
5	정직한 사람	정직한 승려를 지향한다면	힘을 중심으로 평균적 배분
×	덜렁거림	빠르기만 해도 도움이 안된다.	힘과 스테미너의 씨 사용

상인

순위	성격	요점	만드는 법
1	정직한 사람	신용제일의 상인을 원한다면	스테미너를 중심으로 평균적
2	풍부한 경험자	경험풍부한 상인을 원한다면	스테미너의 씨만 사용
3	럭키맨	돈 모으기 좋은 상인	운의 씨만 사용
4	한마리늑대	실력주의의 상인을 원한다면	힘과 현명함의 씨를 사용
5	야심꾼	평균적인 상인이 된다면	민첩성, 현명함의 씨를 사용
×	건망증	상인으로서의 신뢰도가 낮다	민첩성을 중심으로 평균적

도적

순위	성격	요점	만드는 법
1	한마리 늑대	실력중시의 도적을 만든다면	힘과 현명함의 씨를 사용
2	수완가	지혜를 활용한 도적이 됨	〃
3	빈틈없음	빈틈을 놓치지 않는 도적	〃
4	전광석화	엄청나게 재빠른 도적	민첩성의 씨만 사용
5	럭키맨	매우 운이 높은 도적이 됨	운의 씨만 사용
×	덜렁거림	불안으로 뭉쳐진 도적	힘과 민첩성의 씨를 사용

놀이꾼

순위	성격	요점	만드는 법
1	럭키맨	어쨌든 운만은 최고	운의 씨만 사용
2	무뚝뚝한 색마	야한 놀이를 할지도?	운을 중심으로 평균적 사용
3	섹시걸	섹시한 놀이를 할지도?	현명함, 스테미너의 씨 사용
4	아가씨	도도한 놀이를 한다.	운의 씨만 사용
5	아첨꾼	말솜씨만은 끝내준다.	민첩성과 현명함의 씨 사용
×	두뇌명석	머리가 좋은게 과연 필요할지?	현명함의 씨만 사용

현자

순위	성격	요점	만드는 법
1	수완가	매우 높은 현명함이 장점	원래의 직업에 의해 결정되거나 아이템의 사용에 의해 바뀐다.
2	무뚝뚝한 색마	체력이 엄청나게 높다	
3	섹시걸	평균적으로 능력이 높다	
4	전광석화	민첩성만은 대단하다.	
5	항상분발하는자	힘과 체력이 뒷받침 해준다.	
×	완고한자	체력만 높은 현자는 별로	

자신만의 파티 구성

아리아한 성내마을의 북서쪽에 있는 루이다의 주점에서는 원래 존재하는 인물이나 자신이 만든 인물 중 3명을 동료로 데리고 다닐 수 있다. 이것이야말로 드래퀘3의 최대 매력으로 자신의 취향에 따라 파티를 구성할 수 있다.

만약 롤플레잉 초보자라면 처음부터 준비되어 있는 인물들로 용사, 전사, 마법사, 승려의 파티를 짜는 것이 좋다. 루이다의 주점 1층에서는 현재 등록된 인물들을 파티에 넣거나 뺄 수 있으며, 2층에서는 새로운 캐릭터를 만들 수 있다. 새로운 캐릭터는 이름과 성별, 성격 등을 자신의 뜻대로 만들 수 있다(단, 성격은 일정한 룰에 의해 정해진다.)

또 캐릭터를 만들 때 능력에 보너스를 시킬 수 있는데 여기서 성격이 정해지므로 꼭 자신이 직접 하자. 자신이 지향하는 캐릭터들이 만들어지면 꼭 등록한 뒤에 1층에 가서 동료로 하자. 아까도 이야기 했지만 초보자에게 놀이꾼이나 상인, 도적은 금물이다. 또 이렇게 구성된 4명의 파티는 맨 앞의 전열과 중간 2명의 중열, 그리고 맨 마지막의 후열로 나뉜다.

평균적으로 전열이 제일 공격받기 쉽고 뒤로 갈수록 공격받는 횟수가 적으므로 전열에는 용사나 전사같은 HP도 높고 체력도 높은 직업을, 후열에는 마법사나 놀이꾼 같은 직업을, 중열에는 나머지 직업을 두는 것이 좋다.

기본적인 파티

직업, 성격 모두 평균형 올5파티

마법사 (주문) · 승려 (주문) · 전사 (싸운다) · 용자 (싸운다)

마법사가 빠르게 주문으로 데미지를 주고 전사와 용자의 공격으로 적의 숨통을 끊는다. 승려의 주문으로 회복도 가능한 완벽한 파티이다.

속전속결형 손놀림이 빠른 파티

마법사 (주문) · 승려 (주문) · 무투가 (싸운다) · 용자 (싸운다)

무기, 주문공격과 회복으로 조화를 이룬 팀으로 이쪽에서의 빠른 선제공격으로 적을 K.O시킨다.

주문공격 중심형 파티

마법사 (주문) · 마법사 (주문) · 승려 (주문) · 용자 (주문)

전원이 주문으로 공격한다. 4인이 한꺼번에 내는 주문의 힘으로 적은 더 이상 버틸 수 없다. 평균 HP는 작지만 승려의 회복 주문은 강하다.

힘을 이용한 공격형 파티

승려 (싸운다) · 무투가 (주문) · 전사 (싸운다) · 용자 (싸운다)

공격력이 높은 직업과 더욱 힘이 센 성격이 합쳐졌다. 모든 적을 일격으로 쓰러뜨릴정도의 강력함! 승려는 전투와 회복, 모두 O.K

재미있는 파티를 만들어 보자

만사태평형 파티

- ◆태평한 용자
- ◆행복한 무투가
- ◆게으름뱅이 상인
- ◆착한 도적

모두 부드러운 느낌인데 너무 위기감이 없어 보인다. 모험하는 것이 아니라 소풍 가는 것처럼 될 지도 모르겠다.

체육회계 파티

- ◆열혈남아 용자
- ◆남자다운 전사
- ◆힘 센 무투가
- ◆터프가이 마법사

힘이 팔팔 넘치는 4인조. 팀웍이 좋아 전투중의 연계플레이를 기대해 볼 만하다. 그러나 기합소리가 모두 커서 조금 시끄러울지도 모르겠다.

깡패 파티

- ◆람보 용자
- ◆빈틈없는 전사
- ◆뚱땡이 마법사
- ◆허영꾼 상인

세상을 구하기는 커녕 이곳저곳에서 말썽만 부리는 파티. 레벨이 오를수록 마왕도 두려워하는 최악의 파티로 성장하는 것은 아닐까?

저력의 파티

죽음도 두려워하지 않은 불굴의 투쟁심을 갖는 끈기의 나이스 파이터. 하지만 레벨이 높은 적에게 덤벼드는 모습을 보면 용기 있는 것이 아니라 무모하게 보인다. 이렇게 되면 목숨이 몇 개라도 모자를 것이다.

- ◆노력하는 용자
- ◆완고한 도적
- ◆지기 싫어하는 승려
- ◆무서움 없는 놀이꾼

싹이 노란 파티

모두 자폐증이라도 걸린 것처럼 대화도 웃음도 없는 파티. 전투 중에도 자신의 일만을 생각한다.

- ◆한마리의 늑대 용자
- ◆허무주의자 승려
- ◆외로운 놀이꾼
- ◆소극적인 전사

성격

패밀리때와는 달리 성격이라는 것이 새롭게 추가되었다. 성격은 주로 레벨 업시의 능력 향상에 관여하고 있으며 주인공은 처음 성격결정에서, 나머지 캐릭터는 루이다의 주점에서 결정된다. 하지만 모험 중에 찾게 되는 책을 읽으면 성격이 완전히 변하게 되고 액세서리를 장비하면 잠시 성격이 변하게 된다. 성격에 따른 능력 변화는 다음과 같다. 숫자가 높을 수록 레벨업시 그 능력치가 올라가기 쉽다는 것을 뜻한다. 즉 표에 나와 있는 숫자는 상대적인 것이다.

성 격	힘	민	체	현	운
ごうけつ(**호걸**)	7	2	4	2	2
ちからじまん(**힘만센녀석**)	6	2	4	2	2
らんぼうもの(**난폭한 녀석**)	6	3	3	1	2
おおぐらい(**?**)	5	1	5	1	2
おとこまさり(**여장부**) ♀	6	3	4	2	2
おてんば(**말괄량이**) ♀	5	5	2	3	3
ねっけつかん(**열혈한**)	5	4	4	3	1
タフガイ(**터프가이**)	5	3	7	2	2
てつじん(**철인**)	5	2	6	3	2
がんこもの(**완고한자**)	4	1	6	1	2
くろうにん(**풍부한 경험자**)	5	3	6	3	2
がんばりや(**항상 분발하는 자**)	5	3	5	4	2
まけずぎらい(**지기싫어하는 녀석**)	3	5	5	3	3
いのちしらず(**목숨 아까운줄 모름**)	3	6	5	4	4
むっつりスケベ(**무뚝뚝한 색마**) ♂	5	3	6	5	3
でんこうせっか(**전광석화**)	4	7	4	4	4
すばしっこい(**재빠른 녀석**)	3	6	3	4	2
おちょこちょい(**덜렁거림**)	3	5	2	2	3
ぬけめがない(**빈틈없음**)	3	5	3	6	4
うっかりもの(**건망증**)	2	5	4	2	2
いっぴきおおかみ(**한마리 늑대**)	4	5	6	5	2
わがまま(**제멋대로**)	3	5	3	3	3
みえっぱり(**허영꾼**)	5	5	3	5	3
きれもの(**수완가**)	4	6	2	7	3
ずのうめいせき(**두뇌명석**)	3	4	4	6	3
あたまでっかち(**잘난척만 하는 녀석**)	2	5	3	6	2
ロマンチスト(**로맨티스트**)	3	5	3	5	4
おせっかい(**참견하는 놈**)	5	3	5	2	2
さびしがりや(**외로움 타는 사람**)	4	3	2	5	5
いくじなし(**패기 없음**)	3	2	3	6	6
あまえんぼう(**응석꾸러기**)	3	4	3	5	4
おちょうしもの(**아첨꾼**)	4	6	3	5	5
なきむし(**울보**)	3	3	4	5	5
なまけもの(**게으름뱅이**)	5	1	6	2	5
ひねくれもの(**삐뚫어진 성격**)	2	7	2	5	6
ひっこみじあん(**소극적인 자**)	5	1	6	5	3
しょうじきもの(**정직한 사람**)	4	3	4	5	3
せけんしらず(**세상물정에 어두움**)	4	3	3	2	5
のんきもの(**무사태평**)	4	2	5	5	5
やさしいひと(**부드러운 사람**)	5	3	5	5	3
しあわせもの(**행복한 사람**)	3	4	3	4	6
ラッキーマン(**럭키맨**) ♂	4	5	4	4	7
おじょうさま(**아가씨**) ♀	4	2	3	5	7
セクシーギャル(**섹시걸**) ♀	5	6	5	5	6
ふつう(**보통**)	4	4	4	4	4

메뉴 명령어

말하다(はなす) - 사람이나 동물과 말하는 명령어로서 L버튼이나 X로 한번에 실행할 수 있다. 또 대화후 Y를 누르면 그 내용을 기억해 둘 수 있다.

도구(どうぐ) - 파티가 가지고 있는 도구를 사용하거나 서로 교환하는 커맨드이다.

강함(つよさ) - 파티 캐릭터의 능력을 확인할 수 있다.

주문(じょもん)- 필드 상에서 사용할 수 있는 주문을 사용한다.

조사하다(しらべる) - 상자나 지면 등을 조사한다. 말하다와 같이 L, X로 가능하다.

작전(さくせん) - 무기의 장비나 대열변경, 도구정리 등을 할 수 있다.

능력화면

성격(せいかく) - 캐릭터의 성격을 표시한다.

레벨(レベル)- 현재 레벨을 표시한다.

생명력(HP) - 현재의 생명력을 표시한다.

마법력(MP) - 현재의 마법력을 표시한다.

골드(G) - 현재 파티가 소지한 마법력을 표시한다.

힘(ちから) - 캐릭터의 힘을 표시한다. 공격력에 영향을 미친다.

민첩성(すばやさ) - 캐릭터의 민첩함을 나타낸다. 빠를수록 공격을 피하기 쉽고 빨리 행동한다.

체력(たいりょく) - 캐릭터의 몸의 건장함을 나타낸다. 높을수록 HP가 높다.

현명함(かしこさ) - 머리가 얼마나 좋은가를 나타낸다. 높을수록 MP가 높다.

운(うんのよさ) - 캐릭터의 운이 얼마나 좋은지 나타낸다. 높을수록 잠이나 마비 등을 회피한다.

최대HP(さいだいHP) - HP의 최대치를 나타낸다.

최대MP(さいだいMP) - MP의 최대치를 나타낸다.

공격력(こうげき力) - 힘 + 무기 공격력으로 높을수록 적에게 입히는 데미지가 많다.

수비력(しゅび力) - 캐릭터의 방어력을 나타내며 높을수록 데미지를 적게 입는다.

경험치(EX) - 이제까지 모아온 경험치를 나타낸다.

전직

게임의 중반부부터 갈 수 있는 다마신전에서는 전직을 할 수 있다. 전직을 할 수 있는 자는 레벨 20인 용사 이외의 캐릭터이다. 하지만 전직은 파티를 강하게도 하지만 약화시킬 수도 있으므로 조심해야 한다. 다음에 나오는 내용을 참조하여 캐릭터를 길러 나가자. 또 전직 전에는 반드시 세이브를 해두는 습관을 기르자.

⊙ 전직 후에는 경험치가 모두 없어지고 레벨 1로 돌아간다. 또 전직후의 능력치는 전직전의 반으로 줄어든다.

⊙ 전직전의 직업으로 다시 돌아간다해도 레벨은 1이 된다. 즉 한번 전직하면 되돌아갈 수 없다.

⊙ 마법을 사용하지 못하는 직업으로 전직해도 전 직업에서 모아둔 마법은 사용할 수 있다.

⊙ 상인, 도적, 놀이꾼의 마법은 전직 후 사라진다.

⊙ 마법을 사용하는 직업은 마법을 모두 모으고 난 뒤 전직한다.

⊙ 전직은 한번에 한명씩 하자.

⊙ 현자는 될 수 있으면 마법을 사용하지 못하는 캐릭터로 만들자.

⊙ 같은 종류의 직업 즉, 마법사 ↔ 승려, 전사 ↔ 무투가 같은 전직은 의미가 없다.

⊙ 전직은 성격과 매우 많은 관련을 가지고 있다.

전직의 예

다음은 필자가 마지막까지 이끌어간 동료들의 전직 예이다. 필자의 예를 보고 생각한다면 자신의 파티를 위한 계획을 세울 수 있을 것이다.

⊙ 성격이 여장부인 무투가를 레벨 20이 되자마자 현자로 전직하였다. 무투가의 경우 레벨 15부터 성장이 매우 늦어지고 마법과는 상관없는 캐릭터이므로 일찍 전직하는 것이 좋다. 전직 후에는 아이템을 이용하여 성격을 두뇌명석으로 바꾸고 현명함의 씨를 대량 투자하여 모자르던 현명함을 커버하였다. 이것으로 엔딩때에는 공격력도 꽤 높고 스피드도 빠른 공격계 현자를 사용하게 되었으며 일찍 전직한 덕분에 이오나즌과 자오릭 마법까지 습득하였다.

⊙ 성격이 섹시걸인 마법사를 레벨 36에서 현자로 전직하였다. 마법사의 경우 레벨 37에 모샤스, 레벨 38에 이오나즌 등을 배웠지만 필요가치를 느끼지 못하여 약간 일찍 하였다. 전직후 성격을 두뇌명석으로 바꾸어 완벽한 마법용 현자를 만들었다. 현자의 경우 마법사보다 HP가 높기 때문에 잘 죽지 않는 장점이 있다. 대신 늦게 전직한 덕분에 레벨은 33까지밖에 올리지 못하였다.

⊙ 성격이 수완가인 승려를 레벨 38에 전사로 전직하였다. 레벨 38에 자오릭이 생기므로 그때까지는 올리는 것이 좋다고 생각했다. 또 후반에는 전사전용 무기가 많이 나오고 전사는 성장이 빠르므로 무투가보다 좋다. 전직후 MP가 131로 줄어 들었는데 레벨이 30이상 올라가도 MP는 전혀 증가하지 않았다. 즉, 마법계열 -> 전사계열의 전직은 최대MP가 많을수록 좋다는 것을 알 수 있다.

절대 하지 말아야 할 전직의 예

⊙ 첫 번째 현자를 레벨 20대의 승려로 하였다. - 현자는 이왕이면 마법을 사용하지 못하는 캐릭터로 하는 것이 좋다.

⊙ 레벨 20대의 호걸 마법사를 전사로 전직하였다. - 우선 호걸 마법사는 별로 필요 없다. 또 전직 후에 사용 마법도 적을 뿐만 아니라 MP도 매우 적을 것이므로 전직 전의 경험은 무효

⊙ 레벨 30대의 전사를 상인으로 - 상인은 후반부에 전혀 필요 없다. 또 가지고 있던 힘마저 잃어버리게 된다.

⊙ 이것저것 마구마구 해 보았다 - 시간낭비의 지름길

모험의 시작

매우 넓은 드래퀘 3의 세계 !

노어닐
그리랜드
에진베어
카자브
로마리아
포르트가
무올
앗사람
다마
노어닐
지팡
바하라타
사만오사
네크로곤드
데통
노어닐
랑실
아리아함
레이암랜드

도적의 열쇠(どうぞくのカギ)를 찾아서

왕에게서 여행의 허가를 받은 후 우선은 루이다의 주점에서 동료를 모은 후 마을을 돌아다니면서 정보를 모으자. 대신은 주인공에게 우선 문을 열 수 있는 열쇠를 찾으라고 한다. 그리고 마을에서는 도적 바코타(バコタ)와 그가 만든 도적의 열쇠(どうぞくのカギ)에 대한 정보를 들을 수 있다. 이 자는 현재 성의 감옥에 잡혀 있으므로 만나보도록 하자.

그를 만나보면 그는 낯익은 탑(ナジミの塔)에 있는 어떤 노인이 도적의 열쇠를 가지고 갔다면서 분해한다. 자 이제 도적의 열쇠를 찾으러 낯익은 탑으로 가자. 아리아한성의 북쪽에는 레베의 마을(レーベの村)이 있는데 이곳에서는 약간 더 좋은 무기를 팔고 있다. 이곳에서도 낯익은 탑에 대한 정보를 모으자.

이 친구가 도적 바코타이다

이곳에도 탑으로 가는 입구가 있다

낯익은 탑(ナジミの塔) 도전레벨 4

낯익은 탑은 아리아한 성의 서쪽 섬에 있으므로 걸어서 갈 수는 없다. 그러므로 다른 방법으로 들어가야 하는데 그 방법은 2가지이다. 하나는 아리아한 성에서 서쪽으로 쭉 가서 해안을 따라 내려가면 나오는 해안의 동굴을 통해 가는 것과 또 하나는 레베의 마을 남쪽에 있는 숨겨진 입구를 통해 들어가는 것이다. 어디로 가든지 큰 차이는 없으므로 마음에 드는 곳을 통해 낯익은 탑에 가자.

탑은 지하 1층, 지상 4층으로 구성되어 있으며 1층에서 다시 지하로 내려가면 숙소도 있다. 올라가는 길은 그리 복잡하지 않지만 난간이 없는 곳에서 떨어지면 다시 올라와야 하므로 떨어지지 않게 조심하자. 4층까지 올라가면 바코타가 이야기한 노인이 주인공에게 도적의 열쇠를 준다. 주의해야 할 적으로는 독공격을 해오는 버블슬라임(バブルスライム)과 마누사의 주문을 사용하는 인면충(じんめんちょう)이다. 열쇠를 얻으면 아리아한 성의 빨간문을 모두 열어가면서 정보를 모으도록 하자.

친절하게도 숙소가 있다

이 노인이 도적의 열쇠를 준다

주변출현 몬스터

개구리 · 인면충 · 버블 슬라임

유혹의 동굴(いざないの洞くつ) 도전레벨 7

유혹의 동굴 입구는 벽으로 막혀 있으므로 마법의 구슬을 사용하여 길을 만들자. 동굴 내부는 지하 3층으로 구성되어 있으며 1층과 3층은 그리 복잡하지 않다. 지하 2층에는 떨어지는 구멍이 매우 많은데 이곳으로 떨어지면 3층에서 2층으로 다시 올라와야 한다. 지하 2층을 한바퀴 빙 돌아가면 출구를 찾을 수 있다. 3층의 마지막 부분에는 차원의 문이 있으며 그곳으로 들어가면 로마리아의 남쪽으로 이동하게 된다. 주의해야 할 적은 마법을 사용해 공격하는 마법사(まほうつかい)와 라리호 주문을 사용하는 아루미라지(アルミラージ)이다.

마법의 구슬을 이용하여 길을 만들자

지하 2층

주변출현 몬스터

캐터필러 · 아루미라지 · 마법사

새로운 대륙으로

성에서 더욱 정보를 모으면 다른 대륙으로 가는 여행의 문이란 것이 있는데 그 곳을 열려면 마법의 구슬(まほうのたま)이 필요하다고 한다. 또 마법의 구슬은 레베 마을의 한 노인이 연구하고 있다고 한다.

레베 마을에 가보면 빨간 문으로 잠겨있는 집이 있는데 이곳에 들어가면 소문의 노인이 주인공에게 마법의 구슬을 준다. 이것을 얻은 뒤 아리아한대륙의 북동쪽 끝에 있는 유혹의 동굴(いざないの洞くつ)로 가자. 여기까지 아이템을 제대로 찾았다면 메달이 5개 이상 있을 것이므로 아리아한 마을의 우물속에서 아이템을 받아가자.

노인들은 대부분 친절하다?

도둑맞은 왕가의 보물

로마리아에 도착한 일행은 왕이 곤란을 겪고 있다는 이야기를 듣고 왕을 찾게 된다. 로마리아왕은 칸다타(カンダタ)라는 도둑이 왕가의 보물인 금관(きんのかんむり)을 훔쳐 갔다면서 되찾아 달라고 부탁한다. 그후 마을에서 여러 가지 정보를 듣다 보면 로마리아의 북쪽에 산으로 둘러싸인 마을 카자브가 있으며 카자브에서 서쪽으로 가면 샨파니의 탑이, 그리고 북쪽으로 더 올라가면 노아닐이라는 작은 마을이 있다는 것을 알게 된다. 도둑들의 정보를 더 모으기 위해 카자브로 가보면 서쪽에 있는 샨파니의 탑에 도둑들이 살고 있다는 정보를

금관을 찾아다달라는 왕

카자브의 전설의 격투가

이곳이 샨파니의 탑이다

얻게 된다. 자, 이젠 금관을 되찾으러 샨파니의 탑으로 향하자. 하지만 그전에 레벨을 11이상까지 올리고 좋은 무기들을 장비해 두어야 후회하지 않는다.

로마리아에는 투기장이 있으므로 관심이 있다면 즐겨보는 것도 좋다. 또 로마리아와 카자브 사이의 사당에는 주사위를 이용한 보드게임을 즐길 수 있다. 이 게임을 하려면 'すごろくのけん'이라는 아이템이 필요하며 게임 중에는 많은 아이템과 돈을 얻을 수 있으므로 도전해 보자. 또 밤의 카자브마을에서는 독침을 얻을 수 있으며 무투가의 혼에게서 전설에 대한 사실을 듣게 된다.

샨파니의탑(シャンパーニの塔) 도전레벨 11

샨파니의 탑은 총 6층으로 구성되어 있으며 역시 그리 복잡하지 않다. 탑이기 때문에 위로 올라갈수록 좁아지므로 헤매는 일은 절대 없을 것이다. 이 탑에서는 라리호를 쓰는 괴물버섯(おばけキノコ), 독의 입김을 사용하는 독유충(どくイモムシ)을 조심하자. 5층에 올라가면 칸다타의 부하들이 있는데 그들은 일행을 보고 칸다타에게 보고하러 간다. 그들을 따라 6층까지 올라가면 칸다타는 일행을 함정에 빠뜨린 후 금관을 가지고 도망간다. 5층에 떨어지면 바로 오른쪽으로 가서 4층으로 떨어지자. 그곳에서 도망가던 칸다타를 만나게 되고 여기서 그들과 싸우게 된다. 칸다타는 부하 3명을 데리고 나오는데 부하들부터 물리치는 것이 좋다. 만약 마법사에게 이오마법이 있다면 마구 사용하자. 칸다타의 경우 방어력과 공격력이 매우 높으므로 루카니마법을 사용하고 마법사나 신관에게는 스카라를 사용하자. 그를 물리치면 금관을 두고 도망가 버린다.

칸다타는 함정을 이용해 도망간다

칸다타와 그의 부하들

잠자는 마을 사람들

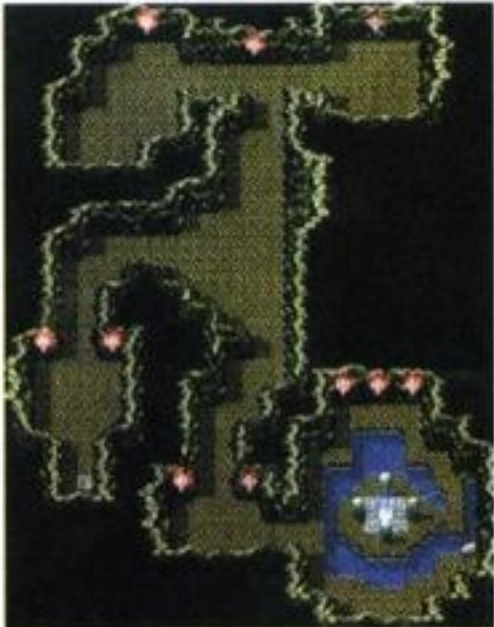
금관을 로마리아왕에게 가져다 주면 왕은 주인공에게 로마리아를 다스리지 않겠냐고 물어본다. 여기서 예를 선택하면 왕이 될 수 있다. 하지만 마을 밖으로 나갈 수 없으므로 사람들과 대화한 후 몬스터격투장에 가서 대신으로 변장해 있는 왕과 대화하면 다시 평민으로 돌아올 수 있다. 그 후 카자브의 술집에서 들은 대로 노아닐에 가보면 사람들이 선 채로 잠을 자고 있는 것을 볼 수 있다. 하지만 마을 남서쪽의 집에 가보면 단 한명 잠을 자고 있지 않은 사람이 있는데 그는 서쪽에 숨어있는 숲에 사는 엘프들에게 가보라고 한다.

선 채로 잠을 자고 있는 마을사람들

노아닐에서 서쪽으로 더 진행하면 숲사이에 한군데만 모양이 다른곳이 있는데 바로 이곳이 엘프의 숨겨진 마을이다. 이곳의 엘프들은 사람들을 믿지 못하고 있으며 엘프들의 왕을 만나보면 그녀는 그녀의 딸인 알(アル)이 인간의 남자와 도망쳤으며 그녀가 꿈꾸는 루비를 가지고 갔기 때문에 마을 사람들이 그렇게 된 것이라면서 주인공에게 꿈꾸는 루비를 되찾아 달라고 한다. 꿈꾸는 루비를 찾으러 마을 남쪽에 있는 지저호로 가자.

이곳이 엘프의 숨겨진 마을이다

지저호(地底の湖) 도전레벨 13

총 지하 4층으로 구성되어 있으며 2층에는 회복할 수 있는 곳이 있다. 던전은 그리 복잡하지 않지만 내려갔다가 다시 올라오게 되는 계단이 있으므로 주의하자. 이곳의 적들로는 잠재우는 입김을 사용하는 마탄고(マタンゴ), 햐드를 사용하는 뱀파이어(バンパイア), 마누사를 사용하는 식인나비(ひとくいが) 등이 등장한다. 이 중에서도 뱀파이어의 햐드는 25이상의 HP가 소모되므로 빨리 없애자. 4층까지 내려가면 보물상자가 있으며 이 안에 꿈꾸는 루비가 있다. 그리고 그 상자 안에는 알의 유서가 남아 있었다.

지하 1층

지하 2층

지하 3층

이곳에서 회복해 가면서 진행하자

여기에 꿈꾸는 루비가 있다

지저호(地底の湖) 도전레벨 13

주변출현 몬스터

기즈모 / 떠도는 갑옷 / 데스 프렛터 / 뱀파이어 / 마탄고 / 식인나비 / 바리드 덕

마법의 열쇠를 찾아서

유서와 루비를 가지고 엘프의 여왕에게 가면 마을사람들의 잠을 깨워줄 「잠깨는 가루(めざめのこな)」를 준다. 이것을 가지고 노아닐에 가서 사용하면 사람들의 잠이 깨게 된다. 그후 그들의 이야기를 들어보면 올테가가 이 마을에 왔었으며 마법의 열쇠(まほうのカギ)를 찾아 앗사람(アッサラーム)마을으로 향했다는 이야기를 해준다. 마법의 열쇠, 그리고 아버지의 흔적을 따라 앗사람의 마을로 향하자.

앗사람의 마을은 로마리아에서 동남쪽으로 가다보면 나온다. 이곳은 낮과 밤이 완전히 다른 마을로 둘 다 와보는 것이 좋다. 또 이곳의 상인들은 대부분 악덕상인이므로 물건을 사지 말자. 이 마을에서는 마법의 열쇠는 이곳에 없으며 이시스왕국의 왕가무덤인 피라밋 안에 있다는 정보를 얻게 된다. 이시스성은 앗사람에서 서쪽으로 가면 사막 끝부분의 오아시스에 있다.

이시스의 성에서는 피라미드에 대한 정보를 얻을 수 있는데 아이들의 노래에서 피라미드의 비밀을 푸는 힌트를 얻을 수 있다. 또 이시스성은 밤에도 들어올 수 있으므로 꼭 들어가 보자. 모든 정보를 모으고 장비를 갖추었다면 북쪽에 있는 피라미드로 출발하자.

이곳에 이시스 성이 있다

한밤의 성안은 보물창고?

노아닐에서 잠깨는 가루를 사용하자

지하 4층

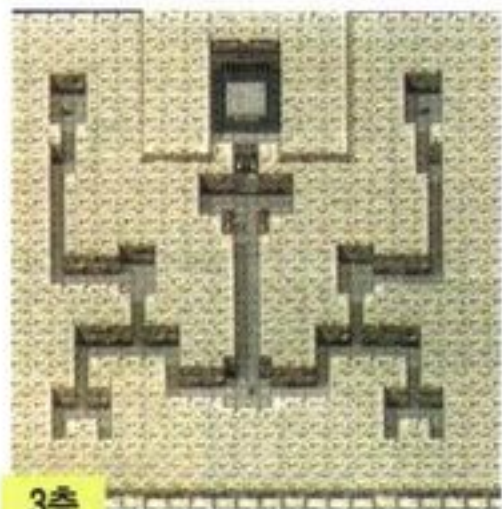
피라미드(ピラミッド) 도전레벨 14

피라미드는 지하1층+ 지상6층의 총 7층으로 구성되어 있다. 그리고 일행이 찾고 있는 마법의 열쇠는 3층에 있다. 우선 1층에는 두군데의 떨어지는 구멍이 있는데 지하에서는 마법을 사용하지 못하므로 떨어지지 않도록 주의하자. 3층에는 돌로 굳게 닫혀진 곳이 나오는데 이시스성의 아이들에게 들었던 순서대로 둥근 버튼을 누르면 된다. 버튼은 모두 네개가 있으며 서쪽에서 동쪽으로 1~4번까지 번호를 붙인다면 3, 2, 1, 4 순으로 누르면 된다.

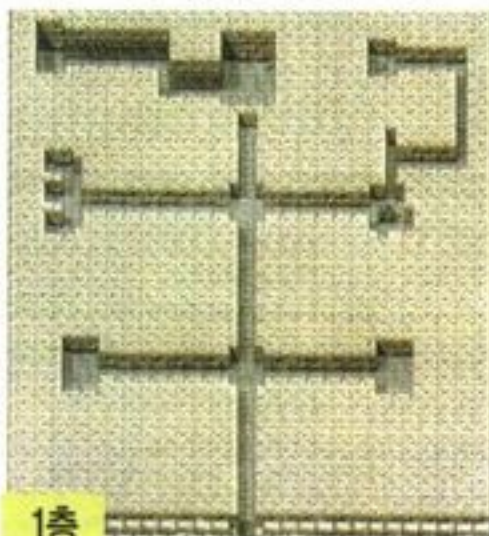
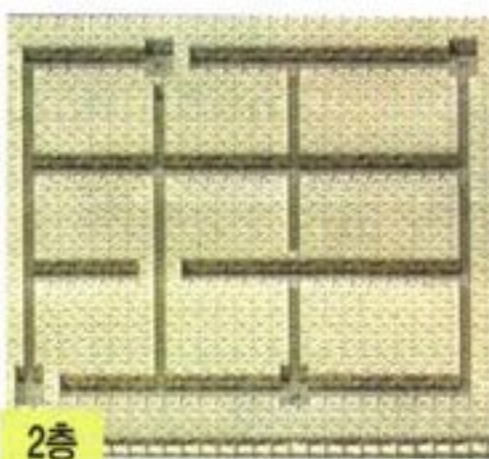
마법의 열쇠를 얻은 후 4층에 올라가보면 상자들이 무더기로 모여있는 곳이 있는데 이 상자들을 열 때마다 적들이 출현하지만 미이라들뿐이므로 그리 걱정할 필요는 없다. 피라미드에서의 가장 큰 문제점은 상자 중에 섞여있는 식인상자(ひとくいばこ)들이다. 이 녀석들은 공격력이 상상을 초월하므로 상자를 포기하거나 만약 출현하면 그냥 당하는 수밖에 없다.

1층

2층

3층

이곳에 떨어지는 함정이 있다

이곳을 조사해야 길이 열린다

이 상자들을 열면 적들이 나타난다

주변출현 몬스터

웃음주머니 / 미이라 / 불꽃 지네

배를 찾아서

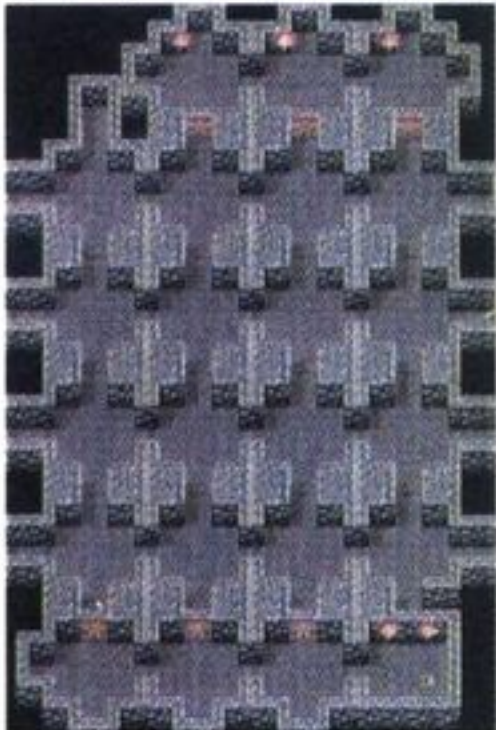
마법의 열쇠를 찾은 후에는 여태까지 철문으로 되어서 열지 못했던 곳들을 돌아다니며 아이템과 정보를 모으자. 이곳 저곳에서 정보를 모으던 일행은 앗사람에서 더욱더 동쪽으로 진행하려면 동굴을 통과해야 하는데 그곳의 비밀통로를 아는 놀드(ノルド)가 완고하기 때문에 포르트가(ポルトガ)의 왕이 아니면 협력하지 않을 것이라고 한다. 또 로마리아의 서쪽관소를 통해 갈 수 있는 포르트가성에 가서 왕과 이야기하자 동방에서 많이 나는 흑후추(くろこしょう)를 구해오면 배를 사용할 수 있게 해준다면서 편지를 써준다. 이 편지를 받아서 놀드에게 읽어주면 비밀통로를 열어주어 대륙의 중앙으로 갈 수 있게 된다.

동굴을 빠져나온 뒤 남동쪽으로 진행하다 보면 바하라타(バハラタ)라는 마을에 도착하게 된다. 이곳에는 원래 흑후추를 파는 상인이 있지만 딸인 타니아(タニア)를 유괴범들에게 유괴 당해서 일을 전혀 하지 않고 있다. 마을에서 후추상인과 타니아의 약혼자를 만나 이야기하면 약혼자는 홀로 타니아를 구하기 위해 떠난다. 마을에서 무기를 바꾼 후 그를 따라 동쪽의 동굴로 가자.

포르트가왕에게서 편지를 받자

놀드에게 편지를 읽어주자

바하라타 동쪽의 동굴 — 도전레벨 15

지하 2층으로 구성되어 있으며 1층은 약간 복잡하다. 처음 동굴에 들어가면 계속 똑같이 생긴 방이 등장하여 당황하지만 생긴 건 똑같아도 계속 도는 무한루트는 아니므로 걱정하지 말자. 우선은 위쪽으로 올라가 상자를 모두 연 뒤 아래쪽 계단을 통해 2층으로 내려가자. 2층은

지하 1층

이곳을 조사하면 감옥문이 열린다

또다시 등장한 칸다타

꽤 간단하게 구성되어 있다. 우선은 계속 전진하여 아이템을 찾은 후 아래로 내려가면 전에도 등장했던 칸다타의 부하들이 등장한다. 4명이 그룹으로 등장하므로 베기라곤 등의 마법이면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 부하들을 물리친 후 아래쪽에 있는 감옥에 가보면 타니아와 그녀의 약혼자가 모두 잡혀 있는데 왼쪽의 스위치를 움직이면 문이 열려 모두 풀려나게 된다. 하지만 도망치는 도중 돌아온 칸다타를 만나게 되어 다시 전투를 하게 된다. 이번에도 2명의 부하를 데리고 나오므로 부하들부터 물리친 후 칸다타를 물리치자. 전에 싸웠던 방식대로 루카니와 스카라를 이용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 칸다타는 또 살려달라고 하면서 도망가 버린다.

주변출현 몬스터

헌터 플라이	살인귀	요술사

다마의 신전(ダーマの神殿)으로

타냐를 구한 후 바하라타마을에 가면 흑후추를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 다시 포르트가왕에게 가면 드디어 배를 이용할 수 있게 된다. 하지만 우선은 바하라타 마을의 북쪽에 있는 다마의 신전부터 가보자. 이곳에서는 원래 전직을 할 수 있지만 전직은 레벨 20이상인 자만 할 수 있으므로 아직은 전직할 수 없을 것이다. 하지만 이곳은 세계의 중심부에 있고 세이브를 할 수 있으므로 루라에 등록해 두면 꽤 유용하게 쓰일 것이다. 이곳에 온 뒤 보물이 숨겨져 있다는 가루나의 탑으로 가자. 가루나의 탑은 신전의 북쪽에 있다.

드디어 세계를 돌 수 있게 되었다

이곳이 다마의 신전

가루나의 탑(ガルナの塔) — 도전레벨 16

이곳에는 현자가 될 수 있다는「깨달음의 책(さとりのしょ)」이 있다고 한다. 탑은 모두 2층으로 구성되어 있으며 꽤 복잡하다. 하지만 1,2층의 구조만 이해한다면 쉽게 풀어나갈 수 있다. 우선은 북서쪽의 탑밖에 계단을 통해 2층으로 올라갔다가 다시 1층으로 올라가면 여행의 문을 이용해서 탑내로 들어가게 된다. 그 후 계속 올라가다가 로프를 타고 이동하는 곳의 중간

이곳이 가루나의 탑이다

쯤에서 떨어지면 2층까지 내려와 깨달음의 책을 얻게 된다. 단 6층에도 아이템이 있으니 먼저 찾자. 이곳의 적들 중에는 마비 공격을 해오는 마비호랑나비(しびれあげは)와 2회 공격하는 큰부리새(おおくちばし)는 주의해야 한다.

1층

2층

이곳에서 떨어지자

전 세계를 돌면서 정보를 모으자

여기까지 온 후부터는 자신이 세계를 돌아다니면서 정보를 모아 이야기를 풀어나가야 한다. 어딜 먼저 가느냐는 자신의 마음대로이지만 최후의 열쇠를 찾기 전까지는 어느 정도 행동의 제한을 받는다. 우선은 갈 수 있는 모든 마을과 세계 각지의 사당을 찾아보도록 하자. 반정도의 마을은 루라마법으로 등록이 되지만 나머지는 그렇지 않으므로 주의하자. 또 낮과 밤에 따라 이벤트가 다르므로 우선「밤의 램프(やみのランプ)」를 찾아두는 것이 좋다.

마지막으로 세계를 안전하게 여행하려면 레벨이 20정도는 되야하는데 레벨을 올리기에는 지팡의 옆에 있는 지팡의 동굴이 적당하다. 이곳에서는 가끔씩 메탈슬라임 8마리가 등장하는데 메탈슬라임은 한마리당 경험치가 1024이므로 단번에 레벨을 올릴 수 있다.

메탈슬라임을 잡는 좋은 방법으로는 무투가의 회심의 일격을 이용하고 마법사나 도적에게 독침(どくばり)을 장비해 주면 반드시 1의 데미지를 입히고 때때로는 급소를 찔러 죽이게 된다. 또 팔푼테(パルプンテ)의 마법이나 드라고라무(ドラゴラム) 마법을 사용해도 되지만 고레벨의 마법이므로 힘들다.

초반의 레벨은 메탈스라임으로부터

무올(ムオル) 마을

다마의 신전에서 계속 북동쪽으로 올라가면 나오는 마을로 예전에 올테가가 왔었던 곳이다. 이 마을에 가면 사람들이 주인공을 포카파마즈(ポカパマズ)라고 부르는데 이것은 올테가와 비슷하게 생겼기 때문이다. 마을의 북동쪽 집을 돌아서 들어가면 올테가가 사용하던 투구를 발견하게 된다. 이곳의 아저씨와 이야기 한 후 위층으로 올라가서 시인에게 올테가의 소식을 전해준 후 아이에게 이야기하면 올테가의 투구를 준다. 이외에 별다른 이벤트는 없으며 이곳은 루라에 등록되지 않으므로 주의하자.

이곳이 무올 마을이다

테돈(テドン) 마을

포르트가에서 계속 남쪽으로 내려오다보면 발견할 수 있는 마을로서 지금은 마왕바라모스에 의해 폐허로 변해버린 마을이다. 낮에 가면 아무도 없으므로 무기점 2층에서 어둠의 램프를 얻자. 그 후 밤이 되면 마을에 살던 사람들의 혼령이 나타난다. 최후의 열쇠를 얻은 후 밤에 와서 감옥에 갇혀있는 사람과 대화하면 그린오브(グリーンオーブ)를 준다. 이곳 역시 루라에 등록되지 않는다.

이곳이 테돈 마을

이 죄수가 그린오브를 준다

지팡(ジパング)

다마신전의 동쪽에 있는 이국이다. 외부에는 황금의 나라로 알려져 있지만 실제로 그렇지는 않다. 이곳에는 대대로 산 처녀를 머리와 꼬리가 여덟개라는 야마타노오로치(やまたのおろち)에게 바치고 있으며 이것은 이곳을 다스리는 히미꼬(ヒミコ)라는 무녀가 관리하고 있다. 마을의 지하창고에서는 다음 제물인 야요이(やよい)가 숨어 있는 것을 발견할 수 있다. 마을처럼 생기지는 않았지만 루라에 등록이 된다.

이곳이 지팡

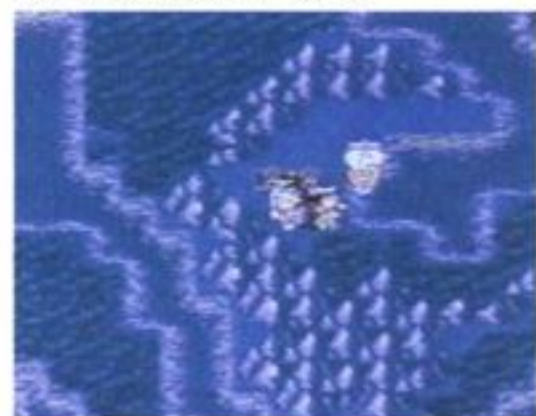
란실(ランシール) 마을

아리아한 대륙의 서쪽 섬에 있는 마을이다. 이곳에는 대지의 배꼽(大地のヘソ)에 들어갈 수 있는 신전이 있으며 테돈에서는 이곳에 최후의 열쇠가 있다고 했지만 실제로 와보면 이곳에 최후의 열쇠가 없다. 하지만 이곳에는 잠시 몸을 숨길 수 있다는「사라짐의 풀(きえさりのくさ)」을 팔고 있으며 이것이 있다면 에진베어에 들어갈 수 있다는 이야기를 듣는다. 최후의 열쇠를 가지고 마을 북쪽의 신전에 가면 용사만을 대지의 배꼽에 들어가게 해 준다.

란실마을과 대지의 배꼽

스(スー) 마을

세계지도에서 보면 동북쪽의 큰 대륙에 있는 마을로 이 마을을 찾으려면 이 대륙을 빙 돌아서 와야 한다. 스마을은 말을 키워 살아가는 인디오들이 살고 있으며 이곳에서는 여러가지 정보를 들을 수 있다. 우선, 엄청난 양의 물을 빨아들일 수 있다는「건조의 항아리(かわきのつぼ)」가 이 마을에 있었지만 에진베어의 병사들이 가지고 갔다는 이야기를 듣게 된다. 그리고 오브를 감지해 낼 수 있는「메아리의 피리(やまびこのふえ)」가 이 대

륙의 서쪽부분에 있는 「아프의 탑(アープの塔)」에 있다는 정보를 듣게 된다. 또 이곳의 한 사람이 새로운 마을을 만들겠다면서 대륙의 서쪽으로 떠났다는 이야기와 이 대륙의 북쪽에 위치한 얼음으로 된 대륙 그린랫드(グリンラッド)에 마법사가 살고 있다는 정보도 얻게 된다. 마지막으로 말하는 말에게서 건조의 항아리를 사용하는 곳에 대한 이야기를 듣게 된다.

오기가 까다로운 스마을

말하는 말에게서 정보를 얻자

에진베어(エジンベア)성

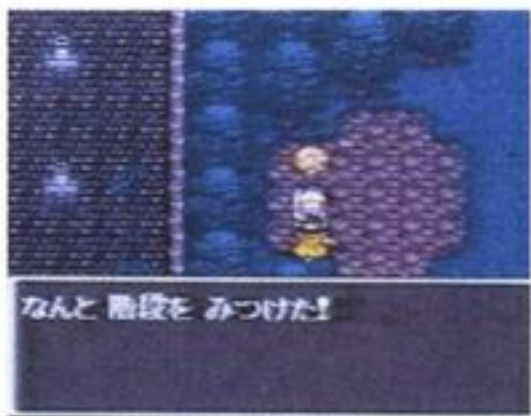
원래는 외부인의 출입을 금하고 있지만 어떤 아이템이나 마법을 사용하면 몰래 잠입할 수 있게 된다. 지하에 내려가면 3개의 돌이 있는 곳이 나오는데 이 돌들을 잘 움직여서 위쪽의 계단에 올려놓으면 길이 생기고 그곳에서 「건조의 항아리(かわきのつぼ)」를 얻을 수 있다. 그후 왕에게 가서 이 사실을 이야기하면 왕은 필요 없다면서 가지고 가라고 한다. 그 외에는 별로 도움이 안되는 성이다.

아무나 못들어 가는 에진베어성

어떻게 하면 이 돌들을?

해적의 집(海賊の家)

사만오사 대륙의 남쪽에 있는 곳으로 낮에는 아무도 없지만 밤에는 악인들만 노린다는 의적들이 살고 있다. 이곳에서는 잃어버린 마을 루자미(ルザミ)에 대한 정보와 유령선에 대한 이야기를 들을 수 있다. 그리고 유령선에서 얻은 「선원의 뼈(ふなのりのほね)」를 그린랫드의 할아버지에게 주었다는 이야기도 해준다. 또 집 밖에 있는 돌을 밀고 그 곳을 조사하면 지하로 내려가는 계단이 나오는데 이 아래로 들어가면 레드오브(レッドオーブ)를 얻을 수 있다.

이곳에 해적들이 살고 있다

이런 곳에 숨겨진 계단이?

잃어버린 마을 루자미(ルザミ)

해적의 집에서 배를 타고 남서쪽으로 내려오면 찾을 수 있는 마을로 매우 조그만 마을이지만 중요한 정보를 듣게 된다. 우선 사이몬(サイモン)이란 사람이 「가이아의 검(ガイアの剣)」을 가지고 있으며 이것을 화산에 꽂으면 바라모스의 성이 있는 네크로곤도(ネクロゴンド)에 갈 수 있게 된다고 한다.

이곳에 루자미 마을이 있다

그 외의 정보들

우선 남서쪽의 얼음섬 레이엄랜드(レイアムランド)에서는 6개의 오브를 모아오면 전설의 불사조 라미아(ラミア)를 되살릴 수 있다고 한다. 또 스의 마을로 돌아가는 도중 숲속에 약간 다른 지형이 있는데 이곳에 가보면 마을을 만들겠다면서 떠난 스마을 사람이 있다. 그는 상인이 필요하다면서 상인을 데려다 달라고 하는데 루이다의 주점에서 상인을 만든 후 데려다 주자.

이곳이 오브의 제단이다

상인이 필요하다는 노인

아프의 탑(アープの塔) 도전레벨 20

스마을의 정보로는 이곳에 오브를 찾기 위해 필요한 「메아리의 피리(やまびこのふえ)」가 있다고 한다. 이 탑은 5층으로 되어 있으며 보기보다 간단하다. 1층에는 4개의 계단이 있는데 3개는 모두 쓸데없는 계단이므로 왼쪽 위의 계단을 통해 왼쪽 위 부분으로 올라가자. 그러면 5층까지 올라갈 수 있게 되고 5층에는 로프로 이어진 곳이 등장하는데 중간쯤에서 아래로 떨어지면 간단하게 메아리의 피리를 찾을 수 있다. 이곳의 적으로는 공격력이 무척 센 에리미네이터(エリミネーター), 독공격을 해오는 독좀비(どくどくゾンビ), 방어력과 공격력이 매우 센 키러아머(キラーアーマ) 등이 등장한다. 메아리의 피리는 오브가 있는 곳에서 불면 메아리가 되돌아온다고 한다.

이곳이 아프의 탑

이쯤에서 아래로 떨어지자

최후의 열쇠를 찾아서

어느 정도 배로 세계를 돌아다니다 보면 철창으로 된 문 때문에 통과하지 못하는 곳이 많이 있다. 이 문은 「최후의 열쇠(さいごのカギ)」로 열 수 있다. 여태까지 모은 정보를 이용해 사라지는 풀을 산 후 에진베어에 가면 건조의 항아리를 얻을 수 있다. 그 후 스마을의 말에게 들은 대로 지팡에서 배를 타

고 북쪽으로 올라가다보면 바다 한가운데 암초가 나란히 있는 곳에 도착하게 되는데 이곳에서 건조의 항아리를 사용하면 물이 빠지면서 한 사당이 등장한다. 이 안에 들어가면 마지막 열쇠인 최후의 열쇠를 얻게 되고 가이아의 검에 대한 이야기를 듣게 된다.

이곳에서 건조의 항아리를 사용하자

대지의 배꼽(大地のへソ) 도전레벨 23

최후의 열쇠를 가지고 란실의 신전 신부에게 이야기하면 용사 혼자 대지의 배꼽에 들어가게 해 준다. 대지의 배꼽은 지하 3층으로 구성되어 있으며 그리 복잡하지는 않다. 1층에서는 계속 도는 곳이 존재하므로 아래로만 내려가자. 지하 2층에서는 넓은 공간에 4개의 계단이 존재하므로 잘 찾아보자. 3층으로 내려가는 계단은 북동쪽에 있다. 3층의 맨 마지막에는 블루 오브(ブルーオーブ)가 있다. 적들은 그리 세지 않지만 상자를 조사할 때 나오는 미믹(ミミック)은 꽤 힘들다.

마지막에는 블루 오브가...

지팡의 동굴(ジパングの洞くつ) 도전레벨 24

지팡에서 마을사람들에게 야마타오로치의 정보를 얻은 후 오로치가 산다는 동굴로 가보자. 이 동굴은 2층으로 구성되어 있으며 매우 간단하다. 1층에는 용암이 흐르고 있는데 건널 수 없으므로 빙 돌아가자. 지하 2층에서는 야마타오로치와 싸우게 되는데 매우 힘들다. 야마타오로치는 한턴에 두번 행동하며 공격력도 세지만 제일 무서운 것은 불타오르는 화염공격이다. 이것은 한번에 파티 전원의 HP를 40정도 달게 하므로 HP에 신경 쓰자. 칸다타와 싸울 때처럼 스카라, 루카니, 피오림을 쓴 후 용사나 전사 등에게 바이킬트의 마법을 걸어주자. 승려는 계속해서 회복마법을 사용하고 마법사는 웬만하면 계속 방어하자. 오로치를 물리치면 괴물은 비밀통로를 통해 사라지는데 이것을 따라가면 히미꼬의 방이 나오고 히미꼬가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있다. 여기서는 그대로 싸우지 말고 회복과 세이브를 하고 온 뒤 히미꼬와의 대화에서 「아니오(いいえ)」를 선택하면 다시 오로치와 싸우게 된다. 두번째로 오로치를 물리치면 퍼플오브(パプールオーブ)를 얻게 된다.

동굴에는 야마타오로치가 기다리고 있다

오로치와의 전투는 매우 힘들다

사만오사(サマンオサ)의 폭군

4개의 오브를 모았으면 남동쪽에 있는 대륙인 사만오사로 가자. 이곳은 스마올 북쪽의 사당에서 여행의 문을 통해서 갈 수 있다. 사만오사에 도착하면 왕의 성격이 이상해졌다는 소문을 듣게 되고 왕에게 충고를 했다가 사형당한 사람의 장례식을 보게 된다. 그 후 왕을 만나려 하면 병사들이 입구를 열어주지 않는다. 할수없이 뒷문으로 들어가서 성을 조사하다보면 왕에게 걸려서 감옥에 갇히게 된다.

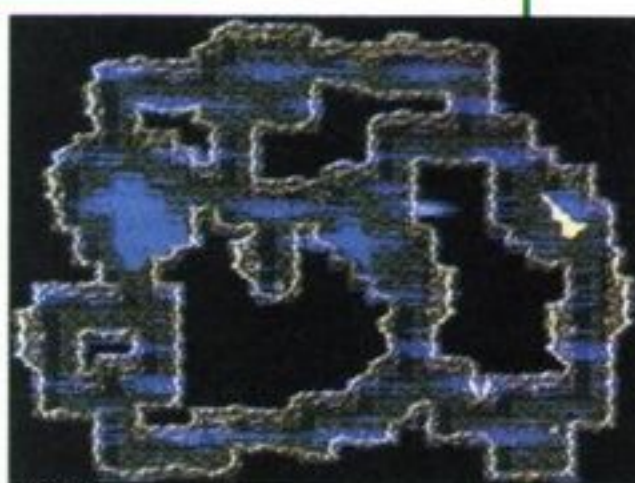
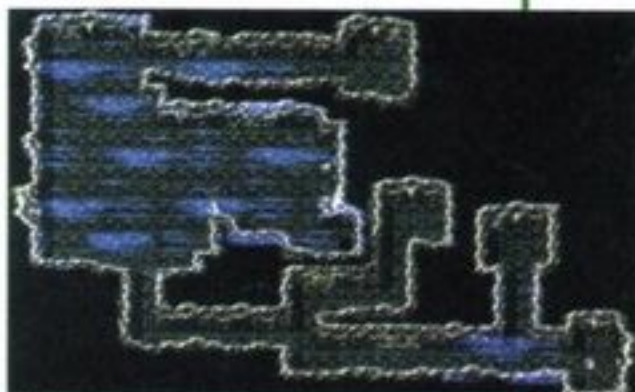
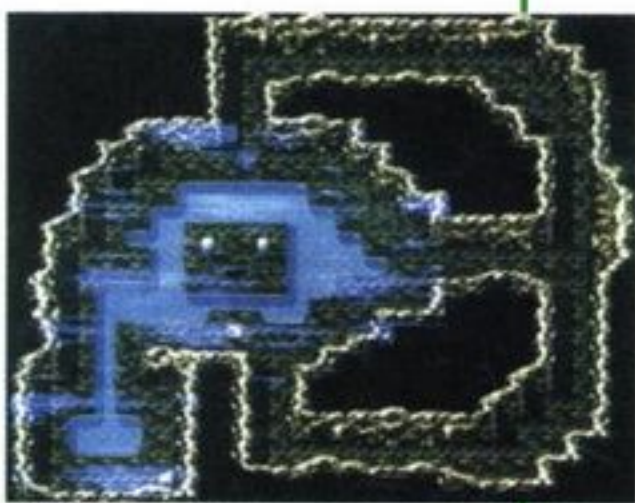
감옥에서 빠져나온 뒤 죄인들과 이야기하면 사이몬이란 용사가 사당의 감옥으로 유배되었다는 이야기를 듣게 된다. 또 지하 감옥에서 원래의 왕을 만나 지금의 왕은 몬스터가 변화의 지팡이(へんげのつえ)로 변신했다는 것을 알게 된다. 또 성내에는 진정한 모습을 비추어 주는 「라의 거울(ラーのかがみ)」이 동남쪽의 동굴에 있다는 이야기를 듣게 된다. 왕의 진실을 밝히기 위해 동굴로 향하자.

이곳으로 잠입하자

사만오사 남쪽의 동굴 도전레벨 25

라의 거울이 있다는 동굴로 4층으로 구성되어 있지만 4층은 없는 거나 다름없다. 2층에는 무수히 많은 보물상자가 있는데 이중 1/3정도는 미믹이므로 조사하기 전에 인파스마법을 사용하여 적색이라고 나오면 열지 말자.

라의 거울은 3층의 호수 중간에 있는 제단에 있는데 이곳은 2층에서 떨어져야 갈 수 있다. 이곳의 적으로는 2회공격과 루가난마법을 쓰는 해골검사(がいこつけんし), 마호트라로 MP를 빼앗는 좀비마스터(ゾンビマスター) 등이 등장한다.

이곳의 상자들은 절대 열지 말 것

지하 1층

지하 2층

지하 3층

라의 거울을 얻었다

변화의 지팡이와 유령선

라의 거울을 얻은 후 밤의 사만오사성에 간 후 2층에서 자고 있는 왕에게 거울을 사용하면 왕은 본래 모습인 보스트롤(ボストロル)로 변해 일행과 싸우게 된다.

보스트롤도 야마타노오로치와 비슷한 수준이지만 불타오르는 화염공격대신 루카난을 사용하므로 마법사는 계속해서 스쿨트를 사용하자. 보스트롤을 물리치면 그가 사용하고 있던 변화의 지팡이를 얻게 된다. 이것은 사용할 때마다 일행의 모습을 바꿔주는 아이템으로 세계 여러 곳에서 사용된다. 예를 들어 엘프의 마을에서 엘프들과 친한 종족으로 변하면 대우가 달라진다고 한다.

변화의 지팡이를 얻은 후 그린랫드에 있는 노인을 찾아가면 노인은 변화의 지팡이와 선원의 뼈를 교환해 준다. 그 후 바다 위에서 선원의 뼈를 사용하면 유령선이 있는 곳을 가르쳐 주므로 찾아가자. 유령선은 갑판과 선실로 구성되어 있으며 선실에는 에릭의 올리비아에 대한 사랑의 기억(あいのおもいで)이 있다. 이것을 얻은 후 빠져나오자.

잠자는 왕을 거울로 비추어 보면?

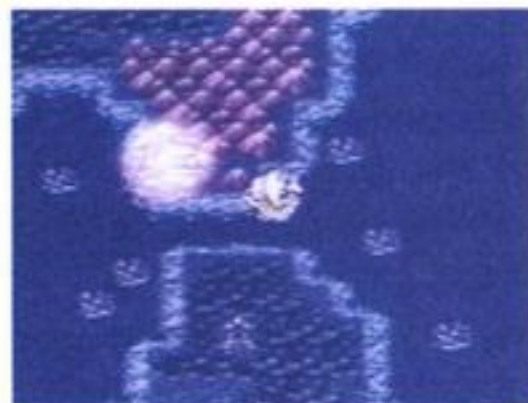
보스트롤 역시 매우 강하다

이곳에 할아버지가 살고 있다

드디어 나타난 유령선

가이아의 검 (ガイアのつるぎ)

사랑의 기억을 얻은 후 지팡에서 배를 타고 북서쪽으로 크게 돌아가면 사당의 감옥이 있는 곳까지 갈 수 있다. 하지만 입구에서 올리비아의 노래소리가 배를 진행하지 못하게 한다. 여기서 사랑의 기억을 사용하면 에릭과 올리비아의 혼이 나타나 성불하게 되고 그 후 올리비아의 저주가 풀려 감옥내로 들어갈 수 있게 된다. 감옥에는 사이몬의 시체와 혼이 있는데 사이몬의 혼은 시체 옆의 침대를 조사해 보라고 한다. 그의 말대로 침대를 조사하면 가이아의 검을 얻을 수 있다.

그후 앗사람에서 배를 타고 내려가면 화산이 있는 곳이 나오는데 화산에서 가이아의 검을 사용하면 용암이 분출되어 바라모스성으로 가는 네크로곤도의 동굴까지의 길이 생긴다.

이곳에서 사랑의 기억을 사용하자

성불하게 되는 에릭과 올리비아

이곳을 조사하면 가이아의 검이 있다

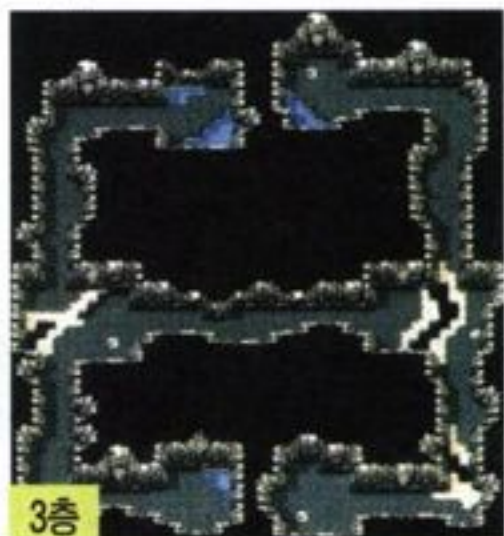
화산에서 가이아의 검을 사용하자

네크로곤도의 동굴(ネクロゴンドの洞くつ) 도전레벨 28

바라모스성으로 통하는 던전으로 지금까지의 동굴과는 달리 위로 올라가는 식의 던전이다. 총 4층으로 구성되어 있으며 꽤 복잡하다.

우선 1층에는 3개의 보물상자가 있으므로 모든 상자를 찾도록 하자. 그 후 2층부터는 길을 헤매지 말고 잘 찾아가자. 2층의 오른쪽 길은 빙빙 도는 길이므로 절대 가지 말고 3층에서는 한번 2층으로 떨어졌다가 다시 올라와야 한다. 이곳의 적들로는 HP가 매우 높은 트롤(トロル), 하달코의 마법을 사용해 오는 프로스트기즈모(フロストギズモ), 2회공격에 마비까지 시키는 지옥의 기사(じごくのきし), 그리고 마호칸테를 사용하여 마법을 반사하는 가메곤로드(ガメゴンロード)가 등장한다. 또 2~3층에서는 가끔 강철메탈슬라임(はぐれメタル)이 나오므로 등장하면 메탈슬라임과 싸우던 방식으로 싸워서 꼭 죽이도록 하자.

1층

2층

3층

4층

불사조 라미아(不死鳥ラミア)

네크로곤도의 동굴을 빠져나가면 드디어 바라모스성 앞까지 도착하게 되지만 바라모스성은 산으로 둘러싸여 들어갈 수 없다. 대신 동굴에서 나온 뒤 왼쪽으로 가면 사당이 있고 이곳에서는 실버오브(シルバーオーブ)를 얻을 수 있다. 지금까지 모은 오브는 5개, 이제 한 개의 오브만 더 찾으면 라미아를 부활시킬 수 있다.

남은 하나의 오브는 스마올의 동쪽에 있는 개척지에서 얻을 수 있다. 개척지의 노인에게 상인을 데려다 준 후 계속해서 이곳을 들락날락하면 마을로 발전해 간다.

그리고 어느정도 마을로 변하면 우리가 데려다 준 상인이 마을을 다스리고 있으며 사람들이 불만에 쌓여 있는 것을 알게 된다. 그 후 밤에 마을로 가면 사람들이 혁명을 일으키려 하는 것을 알게 되고 이것을 들은 후 마을에 다시 오면 상인을 감옥에 가두어 버리고 자율체제로 변한다.

그 후 감옥에 가서 상인과 대화하면 그는 일행에게 자신이 앉아 있던 자리의 뒤를 조사해보라고 한다. 상인의 말대로 그곳을 조사해보면 옐로오브(イエローオーブ)를 얻을 수 있다. 6개의 오브를 모두 모았다면 남동쪽에 있는 레이암랜드의 사당에 가서 오브를 제단에 사용하면 라미아를 부활시키게 된다. 이 라미아를 이용하면 바라모스성까지 날아갈 수 있게 된다. 하지만 성에 가기 전에 카자프의 동쪽에 있는 용의 여왕의 성에 가서 빛의 구슬(ひかりのたま)을 얻자

이곳에서 실버 오브를 얻자

이곳이 개척지이다

상인이 잡힌 후 그가 있던 의자를 조사하면?

부활한 불사조 라미아

바라모스성(バラモス城) 도전레벨 32

이곳은 지하와 1층, 2층으로 구성되어 있으며 그리 복잡한 편은 아니다. 우선은 중앙에 있는 문으로 들어가지 말고 왼쪽으로 돌아서 뒷문으로 들어가야 한다. 중간에는 3개의 보물상자가 나오는데 전사가 없다면 별로 필요 없다. 또 중간에 데미지존이 나오는데 이곳은 트라마나 마법으로 통과하자. 성의 마지막에는 지하로 내려가는 곳이 나오고, 여기서 내려가면 드디어 바라모스와의 결전이다. 바라모스는 한턴에 2번 행동하며 메라조나, 이오나즌 등의 최강 마법을 사용해 온다. 또 제일 위력적인 공격은 격렬한 화염공격인데 거의 70 이상씩 데미지를 입는다. 역시 싸우는 법은 스쿨드, 루카니, 피오림, 바이킬트로 능력을 상승시킨 뒤 방어와 회복만 신경 써주면 된다.

바라모스성 전경

1층 내부

이곳은 트라마나로 지나가자

드디어 모습을 들어낸 바라모스

대마왕 조마(ゾーマ)

바라모스를 물리친 후 아리아한 성에 와서 왕을 만나면 대마왕 조마가 나타나 병사들을 모두 없애 버린다. 그 후 바라모스성의 동쪽에 있는 「기아가의 큰구멍(ギアガの大穴)」에 가보면 지진이 일어나 구멍이 갈라진 것을 발견하게 된다. 이곳으로 떨어지면 대마왕이 살고 있는 아레프갈드이다. 아레프갈드(アレフガルド)에 도착하면 우선 배를 타고 동쪽으로 가서 라다톰(ラダトーム)성으로 가자. 이곳에서는 대마왕성으로 가기 위해선 다리를 놓아야 하며 다리는 비와 해가 같이 뜰 때 생긴다는 정보와 라다톰성에 「태양의 돌(たいようのいし)」이 있다는 정보를 들을 수 있다. 태양의 돌은 성 안에 있으므로 잘 찾아보자.

나타난 대마왕 조마

이곳으로 떨어지자

이곳에 태양의 돌이?

다시 정보를 모으자

대마왕성은 라다톰성의 바로 아래에 있지만 현재는 가는 방법이 없다. 그러므로 여기서도 마을들을 찾아다니면서 정보를 모아야 한다. 우선, 라다톰성에서 「요정의 지도(ようせいのちず)」를 구한 뒤 지도를 보면서 마을을 찾아다니자.

돔도라(ドムドーラ) 마을

이 마을은 라다톰에서 남쪽으로 계속 내려오다보면 찾을 수 있다. 이 마을에서는 마왕을 죽이기 위해 떠난 올테가의 이야기와 음유시인 기라이(ギライ)가 멜키도마을에 있다는 이야기를 듣게 된다. 또 마을 남쪽의 목장 안에 풀들을 조사해 보면 오리할콘(オリハルコン)을 찾을 수 있다. 마지막으로 마을 구석의 엘프에게 마이라 마을의 피리가 있는 곳을 들을 수 있다.

이곳이 돔도라 마을이다

이곳을 조사하면 오리할콘이 있다

멜키도(メルキド) 마을

이곳은 돔도라에서 남쪽으로 쭉 내려온 후 다리를 건너 동쪽으로 가면 찾을 수 있다. 배를 타고 가는 것이 더 쉽게 찾을 수 있다. 이 마을에서는 음유시인 가라이를 만날 수 있는데 그는 은의 하프를 집에 두고 왔다고 한다. 또 이곳의 노인에게서 태양의 돌, 비구름의 지팡이, 성스러운 부적의 3가지를 성스러운 사당에 가지고 가면 마왕성으로 갈 수 있다는 정보를 얻게 된다.

이곳이 멜키도 마을

리무루달(リムルダール) 마을

이 마을은 라다톰의 반대편에 있다. 가는 방법은 돔도라에서 계속 동쪽으로 간 뒤 다시 북쪽으로 올라가면 찾을 수 있다. 이곳에서는 물방울이 어둠 속에 펼쳐질 때 마왕성으로 가는 무지개다리가 생긴다는 정보를 들을 수 있다. 또 이 마을의 외각으로 돌다보면 숨겨진 집을 찾을 수 있다.

리무루달 마을

마이라(マイラ) 마을

이곳은 배를 타고 대륙을 북동쪽으로 돌아가면 찾을 수 있다. 이 마을에서는 아레프갈드를 만든 정령 루비스(ルビス)가 서쪽의 탑에 돌이 되어서 잡혀있다는 정보와 요정의 피리(ようせいのふえ)가 있으면 루비스를 다시 살릴 수 있다는 정보를 듣게 된다. 돔도라마을에서 들은 것처럼 노천탕에서 남쪽으로 10발자국 떨어진 곳을 조사해 보면 요정의 피리를 찾을 수 있다.

이곳이 마이라의 마을

이곳을 조사하면 요정의 피리를 얻을 수 있다

남쪽의 사당

멜키도 마을의 남쪽 부근에 배를 타고 오면 한 사당을 발견할 수 있다. 이곳에서는 처음에 주인공을 깨웠던 요정을 만날 수 있으며 그녀에게서 「비구름의 지팡이(あまぐものつえ)」를 얻을 수 있다.

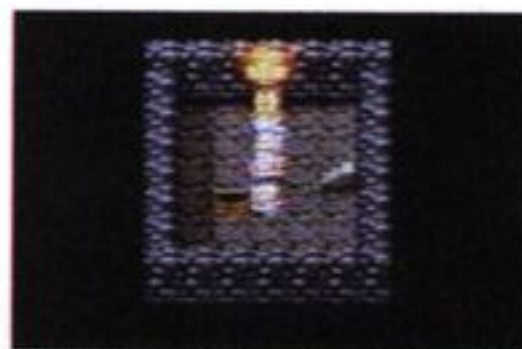
이곳에서 비구름의 지팡이를 얻자

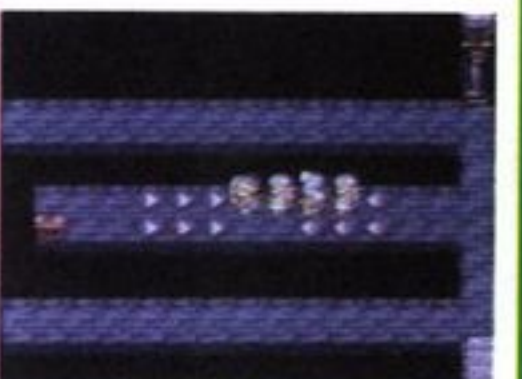
북서쪽의 사당

라다톰에서 북서쪽으로 계속 올라가면 찾을 수 있다. 이곳에는 음유시인 가라이의 부모가 살고 있는데 그들은 가라이가 여행을 떠났다고 한다. 이곳의 지하에서 상자옆을 조사하면 「은의 하프(ぎんのたてごと)」를 찾을 수 있다. 은의 하프를 사용하면 적들을 불러낼 수 있다.

이곳을 조사해 보자

루비스의 탑

도전레벨 37

마이라의 마을에서 배를 타고 북서쪽으로 가면 쉽게 찾을 수 있다. 이 탑은 5층으로 구성되어 있으며 5층에는 석상이 되버린 요정 루비스가 있다고 한다. 탑을 4층까지 올라가보면 빛의 갑옷(ひかりのよろい)을 구할 수 있다. 그 후 다시 3층으로 내려와서 북쪽으로 떨어지면 탑의 뒷문으로 들어갈 수 있는데 이 곳을 통해 올라가면 5층까지 갈 수 있다.

탑 중간중간에 있는 블록은 방향감각을 바꾸어 버리지만 같은 모양은 항상 똑같이 움직이므로 적어두었다가 떨어지는 곳에서 이용하자. 5층의 루비스상 앞에서 요정의 피리를 사용하면 루비스가 되살아나서 「성스러운 부적(せいなるまもり)」을 준다. 이곳의 적들로는 2연 메라조마를 사용하는 사탄파피(サタンパピー), 마하드를 사용하는 라곤다(ラゴンヌ), 메타파니를 사용하는 메이지키메라(メイジキメラ)가 등장하는데 모두 마법공격이 엄청나므로 마호톤을 잘 이용하자.

첫 번째는 위, 두 번째는 아래

석상 앞에서 피리를 불자

무지개다리

태양의 돌, 비구름의 지팡이, 성스러운 부적의 3개를 모두 모았으면 남동쪽에 있는 사당으로 가자. 그곳에는 한 신부가 있는데 이 3가지를 「무지개의 물방울(にじのしずく)」로 바꾸어 준다. 이것을 가지고 리무루달의 북서쪽 끝부분으로 가서 사용하면 무지개 다리가 생긴다. 이 다리를 건너면 드디어 조마가 살고 있는 마왕성이다. 이곳에 가기 전에 라다톰성의 북서쪽에 있는 동굴에 가서 용사의 방패를 얻도록 하자. 하지만 이 동굴에서는 마법을 사용하지 못하므로 주의하자.

이곳이 성스러운 사당

무지개 물방울을 얻었다

대마왕성 도전레벨 40

드디어 조마가 있는 대마왕성이다. 이곳의 적들로는 격렬한 불꽃공격을 사용하는 사라만다(サラマンダー), 이오나즌을 사용하는 아크메이지(アークマージ), 메라조마를 사용하는 만토고아(マントゴーア) 등이 등장하므로 마호톤을 잘 사용하자.

이 성은 지하 5층까지 내려가야 한다. 우선 1층에서는 아래로 내려가는 출구가 없는데 왕좌의 뒷부분을 조사하다보면 계단을 발견하게 된다. 지하 2층은 루비스의 탑에서처럼 방향이 바뀌는 블록이 나오는데 여기서도 몇 번 떨어지다보면 원리를 파악할 수 있을 것이다. 4층에서는 올테가가 킹히드라와 싸우는 것을 보게 되는데 MP가 떨어진 올테가는 죽고 만다.

4층의 중간쯤에서는 많은 아이템이 있는 상자를 발견하게 되는데 이곳에서 구한 「현자의 돌(げんしゃのいし)」은 전투중에 사용하면 베호마라의 효과가 있으며 아무리 사용해도 없어지지 않는다. 일행 중 민첩성이 제일 빠른 캐릭터에게 주고 항상 사용하도록 하자. 이 곳을 지나 5층까지 내려가면 드디어 조마가 있는 방이 나온다. 조마는 일행이 오면 3명의 중간보스를 불러낸다. 첫 번째는 올테가와 싸우던 킹히드라(キングヒドラ)로 불타오르는 화염공격과 보통공격을 2회 이상 하는데 이제까지 보스와 싸우던 방식대로 싸우면 쉽게 이길 수 있다. 2번째는 바라모스브로스(バラモスブロス)로 3연 이오나즌이나 격렬한 불꽃공격을 해온다. 물리공격은 별로 세지 않으므로 스쿨트대신 후바하를 사용해서 방어하자. 3번째는 바라모스좀비(バラモスゾンビ)로 얼어붙는 입김과 물리공격을 2회 하는데 물리공격은 매우 강하므로 스쿨드를 3번 정도 사용해 주자. 3명의 보스를 물리치면 드디어 조마와의 전투이다. 만약 이 도중에 전멸하게 되면 나중에 다시 싸워야 한다.

킹히드라에게 당하는 용사 올테가

이곳에 비밀계단이!?

조마의 부하들

대마왕 조마(-) 도전레벨 43

3명의 부하를 연속으로 물리치면 드디어 조마와의 전투이다. 우선 전투가 시작되면 용의 여왕에게 받았던 「빛의 구슬(ひかりのたま)」을 사용하여 조마의 바리어를 없애자. 조마는 한 턴에 2~3회에 걸쳐 공격하는데 물리공격과 마햐드, 그리고 얼어붙는 눈보라(こごえる ふぶき)공격이 그것이다. 또 가끔씩 얼어붙는 파동(いてつく はどう)을 발산하는데 이것은 모든 마법효과를 없애므로 반드시 다음턴에 보조마법을 사용해 주어야 한다. 전투가 시작되면 제일 빠른 캐릭터에게 후바하를 사용하고 나머지들은 피오림과 스쿨트 바이킬트로 능력을 계속 높이자. 또 한 캐릭터는 계속해서 현자의 돌을 사용하는 것이 좋다. 한 명이라도 죽기 시작하면 계속 힘들어 지므로 회복에 가장 많이 신경 쓰자.

대마왕 조마

빛의 구슬을 사용하여 바리어를 없애자

이것이 모든 마법효과를 무효화시키는 기술이다

그리고 전설로

대마왕을 물리치고 나면 일행은 북쪽의 동굴을 통해 마왕성을 탈출하게 된다. 하지만 마왕이 사라지면서 갈라진 하늘이 막혀 아레프갈드는 고립되게 된다. 마을에 도착한 일행은 마을사람들의 환호를 받으며 왕을 만나게 되고 라다톰 왕은 주인공에게 용자의 칭호인 로토를 내려준다.

이리하여 로토의 칭호를 받은 용자는 여기 아레프갈드의 영웅이 된다. 하지만 축하의 연회가 끝났을 때 용자의 모습은 이미 어디에도 없었다고 한다. 그가 남기고 간 무기와 방어구는 로토의 검과 로토의 갑옷으로, 성스러운 부적은 로토의 문장으로 후세에 전해졌다고 한다.

그리고 전설은 시작되었다.

그리고 로토의 전설은 시작되었다

주문 일람표

마법사사용 주문 (괄호 안은 용자 수득 레벨)

레벨	이름	효과	MP
1(2)	메라(メラ)	적 1명에게 화염주문으로 약 10의 데미지	2
4	스카라(スカラ)	우리편 한 명의 방어력을 높임	3
5	햐드(ヒャド)	적 1명에게 눈보라주문으로 약 30의 데미지	3
7(10)	기라(ギラ)	적 한그룹에게 섬광주문으로 약 20의 데미지	4
9(14)	리레미트(リレミト)	던전에서 탈출한다	8
9	스쿨트(スクルト)	우리편 전체의 방어력을 높임	4
11	이오(イオ)	적 전체에게 폭염주문으로 약 20의 데미지	5
12(7)	루라(ルーラ)	마을 간 이동	8
12	보미오스(ボミオス)	적 한그룹의 민첩성 저하	3
14(23)	베기라마(ベギラマ)	적 한그룹에게 섬광주문으로 약 40의 데미지	6
15	마호토라(マホトラ)	적 한명의 MP를 흡수	0
17	메라미(メラミ)	적 한명에게 화염주문으로 약 80의 데미지	6
18	인파스(インパス)	보물상자를 판별	3

레벨	이름	효과	MP
19	트라마나(トラマナ)	독발 등의 데미지존 무효화	2
20	하달코(ヒャダルコ)	적 한그룹에게 눈보라 주문으로 약 50의 데미지	6
21	바이킬트(バイキルト)	우리편 한명의 공격력을 2배로 함	6
23(31)	이오라(イオラ)	적 전체에게 폭염주문으로 약 60의 데미지	9
24	마호칸타(マホカンタ)	자신에게 주문을 튕기는 방어막을 만든다	8
25	라나루타(ラナルータ)	낮과 밤을 바꾸어 버린다	12
26	하다인(ヒャダイン)	적 전체에게 눈보라주문으로 약 70의 데미지	9
27	메타파니(メダパニ)	적 한명을 혼란시킨다	5
29	베기라곤(ベギラゴン)	적 한그룹에게 섬광주문으로 약 100의 데미지	12
30	샤나크(シャナク)	저주에 걸린 무기를 파괴하여 저주를 푼다	18
32	마햐드(マヒャド)	적 한그룹에게 눈보라주문으로 약 100의 데미지	12
33	레무올(レムオル)	일행의 모습을 잠시 없앰	15
34	드라고라무(ドラゴラム)	드라곤으로 변신하여 화염으로 적을 공격	24
35	아바카무(アバカム)	모든 문을 열 수 있는 마법	0
36	메라조마(メラゾーマ)	적 한명에게 화염주문으로 약 180의 데미지	12
37	모샤스(モシャス)	다른 동료의 모습으로 변신	12
38	이오나즌(イオナズン)	적 전체에게 폭염주문으로 약 140의 데미지	18
40	팔푼테(パルプンテ)	무엇이 일어날지 아무도 모르는 궁극의 주문	20

승려사용 주문 (괄호안은 용자 수득 레벨)

레벨	이름	효과	MP
1(4)	호이미(ホイミ)	동료 1명의 체력을 약 30 회복	3
2(6)	니프람(ニフラム)	적 한그룹을 사라지게 함. 경험치는 없음	2
5	피오림(ピオリム)	우리편 전체의 민첩성을 높임	3
7	마누사(マヌーサ)	적 한그룹에게 환상을 보여 실수하게 함	4
8	루카니(ルカニ)	적 한명의 방어력을 낮춤	3
9(16)	라리호(ラリホー)	적 한그룹을 잠재움	3
11	키어리(キアリー)	동료 한명의 독을 치료	3
12	바기(バギ)	적 한그룹에게 진공주문으로 약 15의 데미지	4
13(18)	마호톤(マホトーン)	적 한그룹에게 마법을 사용하지 못하게 함	3
14(29)	베호이미(ベホイミ)	동료 1명의 체력을 약 80 회복	5
15	키어리크(キアリク)	동료 한명의 마비 치료	6
16	자메하(ザメハ)	우리편 전체의 잠을 깨움	3
18	루카난(ルカナン)	적 전체의 방어력을 낮춤	4
20	바시루라(バシルーラ)	적 한명을 멀리 날려버림	7
22	자키(ザキ)	적 한명에게 죽음의 마법을 사용	7
24(35)	자오랄(ザオラル)	동료 한명을 50%의 확률로 살려냄	10
26	바기마(バギマ)	적 한그룹에게 진공주문으로 약 40의 데미지	6
28	자라키(ザラキ)	적 한그룹에게 죽음의 마법을 사용	7
30(33)	베호마(ベホマ)	동료 1명의 체력을 완전 회복	7
32	후바하(フバーハ)	우리편 전원에게 화염, 눈보라의 바리어를 침	6
34	베호마라(ベホマラー)	우리편 전원의 체력을 약 50 회복	18
36	바기크로스(バギクロス)	적 한그룹에게 진공주문으로 약 100의 데미지	9
38	자오리크(ザオリク)	동료 1명을 확실하게 살려냄	20
41	메간테(メガンテ)	자신의 목숨을 희생하여 적을 공격	1

용자주문 전용

레벨	이름	효과	MP
1	생각해내다(おもいだす)	들었던 이야기를 기억해 낸다	0
8	좀더〃(もっとおもいだす)	좀더 많은 이야기를 기억해 낸다	0
12	아스트론(アストロン)	우리편 전체를 강철로 만든다	6
15	잊어버리다(わすれる)	들었던 이야기를 잊어버린다	0
19	토헤로스(トヘロス)	약한 적들이 접근하지 못하게 한다	4
20	깊게〃(ふかくおもいだす)	아주 많은 이야기를 기억해 낸다	0
26	라이데인(ライデイン)	적 한명에게 강력한 번개로 약 80의 데미지	8
38	베호마즌(ベホマズン)	우리편 전체의 체력을 완전 회복	62
41	기가데인(ギガデイン)	적 전체에 강력한 번개로 약 200의 데미지	30

상인전용 주문

레벨	이름	효과	MP
12	구멍파기(あなほり)	지면에 구멍을 파 아이템 등을 찾아낸다	0
17	큰소리(おおごえ)	큰소리를 질러 가게나 여관 등을 불러낸다	15

놀이꾼전용 주문

레벨	이름	효과	MP
13	휘파람(くちぶえ)	휘파람을 불어서 적을 불러낸다	0

도둑전용 주문

레벨	이름	효과	MP
8	매의 눈(タカのめ)	근처에 있는 건물 등을 감지해 낸다	0
10	프로미(フローミ)	어떤 건물의 몇층인지 감지해 낸다	2
13	살살걷기(しのびあし)	살살 이동하여 적과 만나기 힘들어 진다	0
17	도적의 코(とうぞくのはな)	그 층에 남아있는 보물의 개수를 알아낸다	0
20	레미라마(レミラーマ)	보이는 범위내에 이상한 장소를 찾아낸다	2

아이템및 무기 일람

아이템

아이템명	효과
약초(やくそう)	체력 약 30 회복
해독초(どくけしそう)	몸안의 독을 사라지게 함
키메라의 날개(キメラのつばさ)	루라와 같은 효과
성수(せいすい)	주변의 몬스터를 접근하지 못하게 함
만월초(まんげつそう)	마비된 몸을 원상태로 되돌림
얼룩거미줄(まだらくもいと)	적의 민첩성을 낮춤
독나비의 가루(どくがのこな)	적을 혼란시켜 서로 싸우게 만듬
기원의 반지(いのりのゆびわ)	사용하면 MP가 25 정도 회복, 부서짐
세계수의 잎(せかいじゅのは)	죽은 사람을 되살린다는 신비의 잎
생명의 돌(いのちのいし)	가지고 있는 자에게 걸린 죽음의 마법을 없앰
현자의 돌(けんじゃのいし)	사용하면 베호마라의 효과
힘의 씨(ちからのたね)	힘을 1~3 올림
민첩성의 씨(すばやさのたね)	민첩성을 1~3 올림
체력의 씨(スタミナのたね)	체력을 1~3 올림
현명함의 씨(かしこさのたね)	현명함을 1~3 올림
럭의 씨(ラックのたね)	운을 1~3 올림

특별효과를 가지고 있는 장비품

아이템명	효과
독침(どくばり)	가끔씩 적을 즉사시킴
이력의 지팡이(りりょくのつえ)	MP를 3 사용하여 매우 센 공격을 하는 지팡이
마도사의 지팡이(まどうしのつえ)	사용하면 메라의 효과
번개의 지팡이(いかづちのつえ)	사용하면 베기라마의 효과
재판의 지팡이(さばきのつえ)	사용하면 바기의 효과
현자의 지팡이(けんじゃのつえ)	사용하면 베호이미의 효과
눈보라의 검(ふぶきのつるぎ)	사용하면 하달코의 효과
번개의 검(いなずまのけん)	사용하면 이오라의 효과
뇌신의 검(らいじんのけん)	사용하면 베기라곤의 효과
화염의 부메랑(ほのおのブーメラン)	적 전체를 공격하는 편리한 무기
강철채찍(はがねのむち)	적 그룹을 공격하는 편리한 무기

아이템명	효과
이상한 모자(ふしぎなぼうし)	사용 MP를 줄여 주는 신기한 모자
행복의 구두(しあわせのくつ)	걸을 때마다 경험치가 늘어나는 희귀한 구두
별내리는 팔찌(ほしふるうでわ)	민첩성을 능력의 2배로 올려주는 팔찌

즐기면서 모험을 하자!

몬스터 격투장에서의 돈벌이

어딘가의 마을의 지하에 있는 오락시설. 몬스터들의 격투에 골드를 벌 수 있는 격투장이다. 돈을 건 몬스터가 이기면 배율에 따라 상금을 받을 수 있다. 열띤 배틀을 즐기면서 골드도 모아보자.

격투장에서 즐기는 방법

(1) 표찰집(かけふだ屋)에 가자!

○'티켓(かけふだ)'를 시면 돈을 벌 수 있다. 요금은 각자 레벨따라 틀리다

○승부에 대한 예상도 들을 수 있다

○매혹의 계단을 내려가면 그곳은 꿈에 그리던 「격투장」

(2) 좋아하는 몬스터의 티켓을 사자

출전 몬스터의 이름

배틀에 참가하는 전 몬스터의 이름이 표시된다

ぐんたいガニ ＊ 2.0
どくイモムシ ＊ 15.0
バリイドドッグ ＊ 3.8

배율

배율이 작은 몬스터일수록 이길 확률이 높다

(3) 결정했다면 전투 개시!

드디어 중앙의 격투장에서 시합이 개시되었다. 등장하는 몬스터가 좌우에서 날라들어온다

가자! 그곳으로…

전투는 배틀로열 형식 한 마리의 몬스터가 이길 때까지 계속 진행된다

신난다! 이겼다!

이겼을 경우 고배율의 몬스터를 걸면 일확천금도 얻을 수 있다

메달을 모아서 아이템을 받자!

어딘가의 우물에 살고 있는 이상한 아저씨. 작은 메달을 모아서 만나러 가면 희귀한 아이템을 준다. 모은 메달의 수는 누적되어 있어 일정한 수만큼 아이템을 얻을 수 있다.

우물 속에 작은 집. 이곳이 메달 아저씨의 집이다

모은 메달로 아이템을 얻을 수 있다(まい는 메달의 개수를 말한다)

とげのむち 5まい
ガーターベルト 10まい
やいばのブーメラン 20まい
ちからのゆびわ 30まい
インテリめがね 35まい
しのびの… 50まい

메달 아저씨-전 세계에 있는 작은 메달을 수집하고 있다 정체는 알 수 없지만 품위 있어 보인다

이름을 바꿔서 이미지를 바꿔보자!

어딘가에 있는 메이메이신 마리온 신관. 그녀를 만나면 이름을 바꿀 수 있다. 게다가 파티 멤버 뿐이 아니라 도구주머니까지 이름을 붙인다. 그래도 장난이 심한 이름은 절대 금물이다. 신이 화를 내면 큰일이 나니까..

이 아줌마가 신관이다 이름을 바꾸고 싶은 사람은 그녀를 찾아보자

이미 있는 인물과 어느 특정한 사람의 이름은 쓸 수 없다

메이메이신이 화가 났다. 주문을 하려면 너무 많은 돈이 든다

「여행자의 주사위 놀이장」에서 귀중한 아이템을 얻자!

드래곤퀘스트 시리즈에서 처음 등장하는 놀이장. 여행자들의 주사위 놀이장을 발견! 보석 상자에서 얻은 주사위권을 갖고 있으면 1장에 1회. 주사위가 가능하다.

하는 방법

스타트하는 곳에 있는 접수처 남자에게 주사위권을 받자. 파티 선두에 있는 동표가 스타트에 서면 준비 완료.

스타트 직전에 사용할 수 있는 주사위 수를 가르쳐준다. 예를 들면 22회를 할 수 있는데 22회에 주사위를 골인할 수 없으면 게임 오버가 된다.

주사위 놀이의 맵에는 몇 개의 분기가 있는 것이 있다. 자주 맵을 보면서 골인할 수 있는 최단거리의 루트를 찾아보자.

주사위 놀이에는 이벤트가 있다

럭키 이벤트

언럭키 이벤트

돈 — 돈을 줍거나 잃어버리는 곳. 금액이 낮으면 괜찮지만 1000골드를 잃어버리는 쇼크

산 / 숲 / 초원 — 적이 출현하는 일도 있지만 발밑을 잘 볼 수 있다. 초원-숲-산의 순서로 적이 나올 확률이 높다

여행의 부채 — 다른 매스에 워프하므로 어느 매스에 나왔는지 잘 기억해 둘 것

배리어 존 — 큰 데미지를 받는다

몬스터 출현 — 이기지 않으면 더 이상 진행할 수 없다. 이쪽의 레벨이 높게 될수록 나오는 적도 강해진다

회복 — 마법진의 위에 서면 HP와 MP가 모두 회복된다. INN은 여관을 말하는 것으로 돈을 지불하고 숙박할 수 있다. 요금은 주사위 놀이장이 대준다

이동 — 써 있는 숫자만큼 매스를 진행하거나 다시 되돌아온다. 천국에 닿을지 지옥에 닿을지 행운을 빌어보자

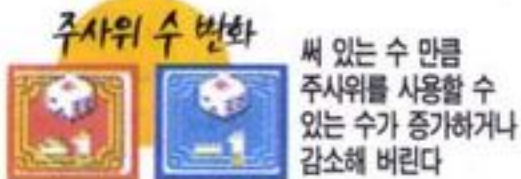
MP 소실 — 갑자기 이상한 안개가 나와서 MP를 빼앗아버리고 만다. 전투가 불리하게 될지 모른다

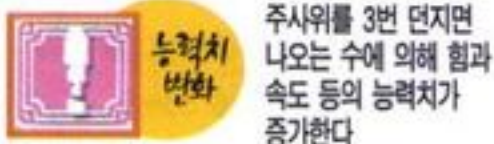
함정 — 어딘가로 떨어져 버리고 만다. 운이 나쁘면 다시 시작해야 된다. 최악의 매스

스타트로 다시 돌아가기 — 스타트까지 단숨에 돌아가버리고 만다. 지금까지의 노력이 수포로 돌아간다

항아리 가구 보석상자

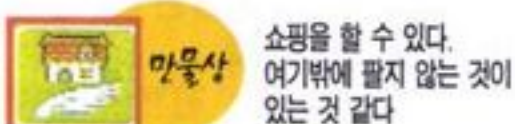
속을 조사해 볼 수 있다. 좋은 것이 들어 있으면 좋겠지

주사위 수 변화

써 있는 수 만큼 주사위를 사용할 수 있는 수가 증가하거나 감소해 버린다

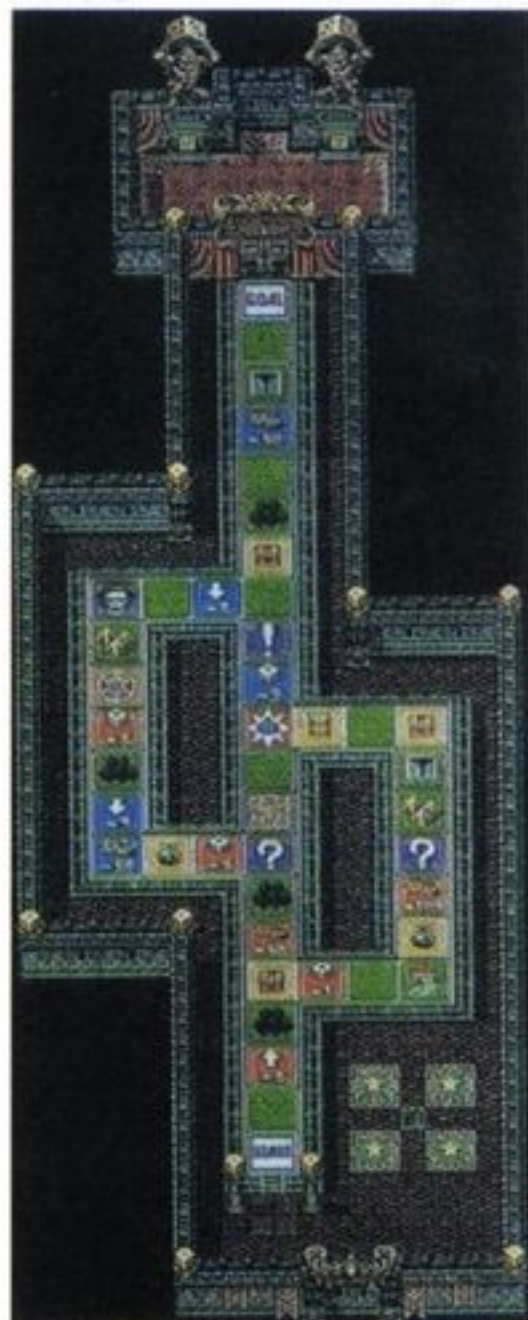
능력치 변화

주사위를 3번 던지면 나오는 수에 의해 힘과 속도 등의 능력치가 증가한다

찬스 카드

이상한 카드를 열어 그 안에 있는 명령대로 행해야하는 곳

만물상

쇼핑을 할 수 있다. 여기밖에 팔지 않는 것이 있는 것 같다

제1의 주사위 놀이장(작음)

초보자를 위한 주사위 놀이장. 여기에서 요령을 잘 기억해 두자. 분기점은 한군데밖에 없다. 오른쪽 루투에는 떨어지는 구멍이 있으므로 한가운데나 왼쪽 루트를 선택해 가자. 최단거리는 가운데 루트이다.

제2의 주사위 놀이장(조금 큼)

스타트 직전의 분기는 왼쪽으로 가지 않는다. 오른쪽 방향에서 시계방향으로 진행해 가는 것이다. 골에 연결되는 루트에는 여행의 부채에서 워프한다.

제3의 주사위 놀이장(2층)

골인하기 쉬운 것은 가운데 분기에서 오른쪽 밑으로 가는 루트. 다른 루트는 1층으로 떨어지는 구멍이 있으므로 위험하다. 1층에도 2층에도 함정이 있는 왼쪽 밑의 루트는 피하는 것이 좋을 듯하다.

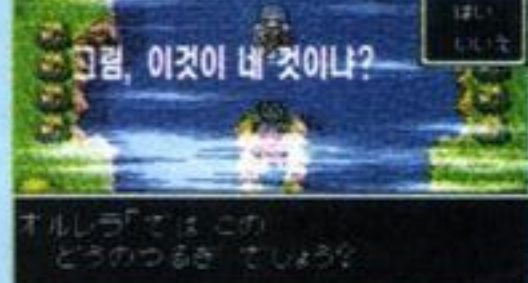
그 밖의 주사위 놀이장이 있다!

숨은 이벤트

"정령의 샘" 발견!

앗, 넘어져서 무기를 떨어뜨려 버렸다!!

마을에서 멀리 떨어진 장소에 아름다운 샘을 발견했다. 가까이 가면 웬일인지 앞에 가던 캐릭터가 중요한 무기를 떨어뜨리고 만다. 샘의 정령이 찾아주겠지만 잘 찾을 수 있을 지...

예? 그것은 제 것이 아닙니다

3번째에 겨우 자기 물건을 찾았다. 정직하게 대답하든지 거짓말을 해서 더 좋은 무기를 얻든지 플레이어 마음대로 해 보자

최고의 경험치를 갖는 메탈 먹는 방법

주문도 듣지 않고 무기로도 맞추기 힘든데다가 무척 빨라 눈깜짝하는 순간에 도망가 버리고 마는 메탈 먹는 방법을 연구해 보자.

1. 무투가의 일격!

무투가를 파티에 합유시켜 싸워 보자. 일격으로 쓰러뜨릴 것이다.

2. 마법사, 도적의 공격!

공격력은 거의 없지만 마법사가 도적을 장비시키고 날렵함을 살려 선제공격!

공격력 10. 데미지는 1 밖에 줄 수 없지만 확실히 맞는다

3. 마법사, 현자의 공격!

무슨 일이 일어날지 전혀 알 수 없는 주문. 그래도 그 중에 행운이 일어날 수도 있다!

이 전투 중 파티 전원의 공격이 월격이 된다

당하기 전에 쏴야만 하는 무서운 싸움!

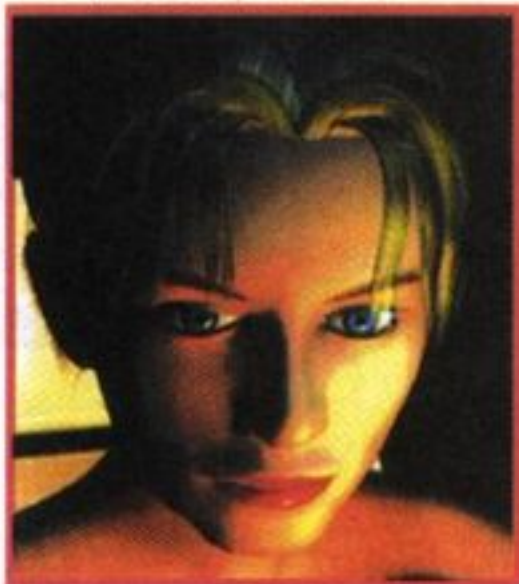
에너미 제로

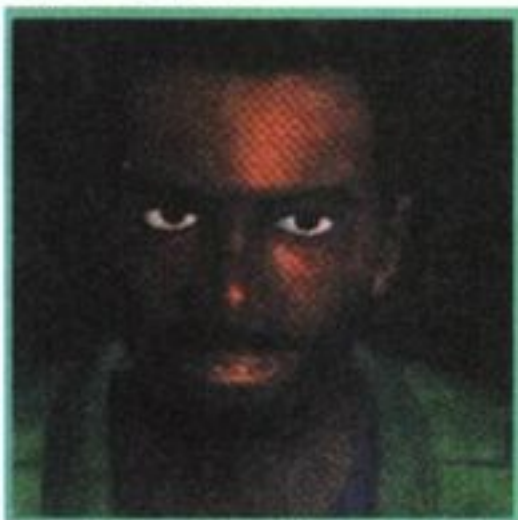
장르	인터랙티브 무비	현지 발매일	96년12월18일
제작사	와프	현지 가격	6,800엔

와프사의 초기대작인 에너미 제로가 CD 4장의 대작으로 발매되었다. 일본뿐만 아니라 국내에서도 '불량'문제로 떠들석 했던 일이 있었는데 프로그램 문제는 아니고 초기생산 새턴의 렌즈 위치 문제로 발생한 것이라 CD클리너로 충분히 해결이 가능하다고 한다.
하여튼 에너미 제로에 관심이 많은 유저는 챔프와 함께 당하기 전에 쏴야만 하는 무서운 싸움의 세계로 빠져들어가 보자!

등장인물

로라
본작의 주인공. 게임 시작 전에 기억을 잃어버리고 자신이 왜 우주선 「THE AKI」에 탑승했는 지도 모르며 이야기가 진행된다.

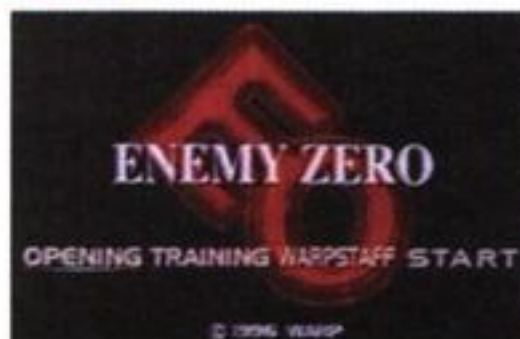
킴벌리
로라와는 절친한 친구. 로라가 처음 만나는 인물로 만나고부터 잠시동안은 같이 행동하게 된다.

파커
킴벌리의 애인인 흑인 남성. 오프닝에서 로라와 비디오 폰으로 통화하지만 보이지 않는 에너미에게 무참히 살해당한다.

데이비드
전형적인 미국인의 풍모를 지닌 남자로 「THE AKI」의 부함장이며 실은 로라의 애인이다.

마커스
승무원들의 건강을 관리하는 의사. 40대 후반이며 탑승자들 중에는 가장 나이가 많다.

죠지
선내 컴퓨터 관련시설을 담당하는 기술자. 모습에서 알 수 있듯이 동양계의 피가 흐르고 있다.

로니
우주선 「THE AKI」의 선장. 깊숙히 눌러 쓴 모습에서는 위엄이 느껴지지만 과연 믿을 수 있는 리더일까?

게임모드

ENEMY ZERO
OPENING TRAINING WARPSTAFF START

오프닝
7명의 승무원을 태운 거대 우주함 비클 더 아키가 지구로 귀환하고 있었다. 로라를 비롯한 승무원들은 콜드슬립(냉동수면)에 들어가 있었지만 돌연 우주선을 습격한 강

한 충격에 의해 메인컴퓨터 아키가 긴급경보 프로그램을 개시하여 7명은 긴 수면에서 깨어났다. 동시에 함내의 여러곳에서 이상한 물체가 나타나기 시작했다. 아무도 알지 못한 힘을 가지고 얼굴도 보이지 않는 그들은 함내의 문을 과격하게 부수고 갑자기 선내의 어딘가로 사라져버렸다.

로라는 자동제어에 의해 냉동수면에서 깨어났지만 기억은 잃어버린 상태이다. 정신을 차리고 비디오폰으로 다른 사람들과 연락을 취하던 중 파커가 괴물들에게 습격당하는 모습을 목격한다. 로라는 심한 공포감을 느끼고 결국 보이지 않는 적인 그들을 죽이지 않으면 자신이 죽는다는 것을 깨닫고 방문을 열고 나선다.

트레이닝

모의 던전에서 전투 모드를 연습할 수 있다. 레벨1~레벨3까지 있다. 여기서 충분히 연습하지 않으면 게임의 진행이 불가능하다.

레벨1:적의 모습이 보이고 지도에도 나타난다. 매우 쉬우므로 누구나 클리어할 수 있을 것이다.

레벨2:지도에는 적의 모습이 나타나지만 적의 모습은 눈에 보이지 않는다. 소리로 적의 위치를 파악하는 훈련이다.

레벨3:실제 전투에 가장 가까운 모드. 지도도 없고 적의 모습도 보이지 않는다. 오직 소리만을 듣고 적을 찾아서 물리쳐야 한다.

WARF STAFF

WARF의 제작진들을 보여주는 메뉴이다. D의 식탁, 에너미 제로, D의 식탁2 등의 영상과 함께 다채로운 방식으로 제작자들을 소개한다.

스토리:

게임에 본격적으로 들어가는 메뉴이다. EASY 와 NORMAL이 있는데 EASY는 보이스 레코더에 주어지는 배터리 용량이 99이고 NORMAL은 64이다. 그밖에 별다른 차이는 없다. 가장 위에 빈칸이 있는데 EASY와 NORMAL을 모두 클리어하면 HARD모드가 새로 생긴다.

기본 아이템

V.S.P 에너미의 위치를 소리로 알려주는 일종의 레이더. 모습이보이지않는 에너미와 싸우기 위해서는 이 아이템이 꼭 있어야 한다. 적이 가까워질수록 소리가 빨라지고 멀어질수록 소리가 느려진다. 적이 앞에 있을 경우는 '핑핑핑'소리가 들리고 뒤에있을 경우는 '퐁퐁퐁'소리가, 옆에 있을 경우는 '풍풍풍'소리가 들린다. 오른쪽과 왼쪽 소리의 구별이 없으므로 '풍풍풍' 소리가들리면 재빨리 좌우를 살펴봐야 한다. 또한 적이 공격하기 직전에는 비상벨(?)을 울려서 위기를 알려준다. 처음 로라의 방에서 얻을 수 있다.

보이스 레코더

게임도중 세이브, 로드할 수 있는 아이템이다. 로라가 레코더에 현재 상황을 녹음하는 방식으로 세이브한다. 보이스 레코더는 배터리가 있어 세이브 등에 제한이 있는데 특이하게도 세이브할 때와 로드할 때 모두 배터리를 소모한다. 따라서 너무 자주 세이브하거나 로드를 하게 되면 보이스 레코더의 밧데리가 모두 소모되어 처음부터 다시 해야하는 경우가 발생할 수도 있다. 세이브할 때는 배터리 용량 4가 소모되고 로드할 때는 2가 소모된다. 상황에 따라 로라의 목소리와 내용이 바뀌며 동료가 죽었을 경우는 로딩시 흐느끼며 이야기할 경우도 있다. 로라의 방에서 얻는다.

에네르기 건

에네르기를 모아서 발사하는 일종의 충격파발사 총이다. 일정량 이상의 에네르기를 모아야만 공격할 수 있 으며 에네르기 사용량에 제한이 있으므로 남발하지 않도록 한다. 마커스의 총, 죠지의 총 등 여러가지 종류의 에네르기 건이 있으며 특정 장소에 가면 에네르기를 충전할 수도 있다.

VEXX Network : 아이템은 아니지만 게임 진행상 매우 중요한 장치이므로 설명하겠다. 캐릭터 각각의 방마다 설치되어있는 일종의 통신정보 시스템이다. VIDEO PHONE, INFORMATION, DATA BASE의 세가지 메뉴가 있다.

(1)VIDEO PHONE

동료들과 화상 전화를 하는 메뉴이다. 전화 거는데성공하면 동료의 방이 화면에 비춰지며 이야기를 나누거나 그 방을 살펴볼 수 있다.

(2)INFORMATION

MAP, LOCK의 두가지 메뉴가 나온다. MAP을 선택하면 지금 위치한 건물 각 층의 지도를 볼 수 있다. 이 게임은 각 층마다의 통로가 복잡하므로 이것을 보고 종이에 지도를 그려놓은 후 이동하는 것이 좋을 것이다. LOCK은 건물의 닫혀진 문을 조종하는 메뉴이다. 아무 방에서나 콘트롤할 수는 없고 특정한 방에서만 조작이 가능하다.

(3)DATA BASE

DATA BASE, CREW DATA, PERSONAL FILE의 세가지 메뉴로 나뉜다. DATA BASE는 게임에 등장하는 각종 아이템들과 여러가지 장치들을 설명해주고 CREW DATA는 동료들의 신상명세를 볼 수 있는 메뉴이고 PERSONAL FILE은 일종의 개인 데이터 저장 시스템인데 특정한 동료의 방에서 이 메뉴를 실행시키면 그 동료가 저장해 놓은 데이터를 볼 수 있다.

기본 조작법

이 게임은 두가지의 방식으로 진행된다. 대부분의 이벤트가 진행되며 새턴 게임사상 최고의 퀄리티를 느낄 수 있는 어드벤처 모드와 각 장소를 이동하고 전투 상황도 벌어지는 액션 모드가 바로 그것이다. 어드벤처 모드의 경우는 여러가지 아이템을 사용하고 사건의 진행을 통해 게임을 풀어나가는 모드이고 액션모드의 경우는 사건 진행을 위해 각 장소를 이동할 때 등장하는 모드이다.

어드벤처 모드

방향키	캐릭터의 이동. 전,좌,우로만 이동할 수 있다.
A	앞에 위치한 장치를 사용하거나 아이템을 얻을 때, 특정 이벤트를 겪을 때 사용한다. 아이템에 커서를 맞추었을 때는 선택 버튼이 되기도 한다.
B	취소버튼. 아이템 사용을 취소하거나 세이브를 취소할 때 사 용한다.
L,R	아이템을 불러오는 명령. 불러온 아이템은 방향키를 좌우로 움직여 선택한다.

SATURN

액션 모드

방향키	캐릭터를 전후로 이동하고 좌우로 몸을 돌릴 때 사용한다. 뒤 로 이동할 때는 한발자국씩밖에 움직이지 못한다.
A	에네르기 건으로 공격한다. A버튼을 일정시간 이상 누르고 있 어야만 에네르기가 총 끝에 모인다.
B	달리기. 방향키로 이동하면 로라가 걸어다니는데 반해 이 버튼을 누르고 움직이면 뛰어다닌다. 빠르게 이동할 수 있다는 장점이 있지만 걸어다니는 것에 비해 움직임을 조종하기 힘들고 갑자기 적이 출현하면 위험해질 수도 있으니 곧게 뻗은 통로에서만 사용하도록 하자. 적이 나타났을 때 재빨리 도망치는데도 사용된다.
C	단독으로 쓰이지는 않는다. C버튼을 누른 상태로 방향키를 움직이면 상하좌우를 볼 수 있다. 이 버튼을 사용하지 않으면 통과할 수 없는 이벤트도 있다.
X	왼쪽으로 게걸음하며 한발자국 움직인다. 계속해서 누르면 조금씩 조금씩 이동할 수 있다.
Y	오른쪽으로 게걸음하며 한발자국 움직인다.
L	왼쪽으로 재빨리 돌아본다. 적이 사방에서 등장할 경우나 좌 우를 살필 때 사용된다. C버튼과는 달리 이동하는 도중에도 옆을 볼 수 있다.
R	오른쪽으로 재빨리 돌아본다.

아날로그 패드의 경우도 동일하다.

게임 힌트

1. 어드벤처 모드에서는 엉뚱한 장소에 아이템이 숨겨져 있거나 이벤트가 벌어지는 경우도 있으니 모든 부분을 A버튼으로 클릭하여 조사하자.

2. 아이템은 그 아이템이 필요한 경우에만 사용할 수 있다. 실수로 아이템을 잃어버리거나 하는 경우는 생기지 않는다.(이벤트 제외) 그러므로 어드벤처 모드에서 어떤 아이템을 사용해야할지 모를 경우는 각각의 장소에서 모든 아이템을 한번씩 클릭해본다.

3. 액션 모드에서 적을 물리칠 때는 에네르기 건의 에네르기를 충분히 모아서 쏘아야 한다. 너무 조금 모으면 에네르기가 약해서 적이 죽지 않고 너무 오랫동안 모으고 있으면 모았던 에네르기가 사라져버린다.

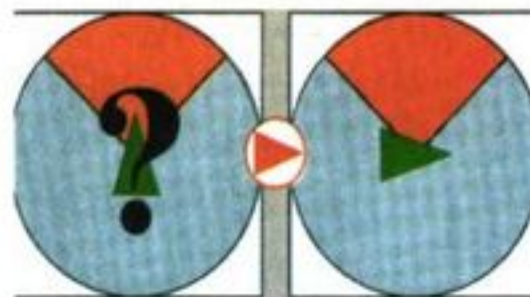
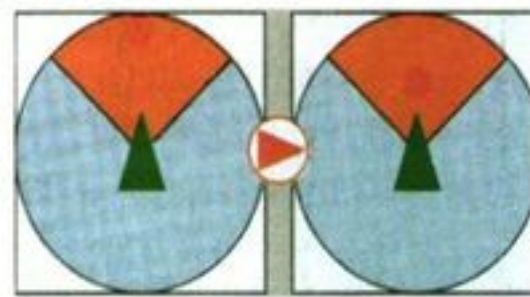
4. 액션 모드에서 총을 쏘는 타이밍은 에너미가 '구엑~'하고 괴성을 지를 때 에네르기를 모으기 시작해서 V.S.P에서 비상벨이 울릴 때 한발자국 뒤로 물러서면서 발사하면 된다.

5. 액션 모드를 진행하다 보면 미로같은 던전에서 길을 잃고 헤맬 경우가 빈번히 발생한다. 미리 지도를 그려서 진행하던지 미로에서 지도를 조금씩 그리며 돌아다니면 쉽게 클리어하는데 매우 도움이 될 것이다.

6. 에너미 여러마리가 겹쳐 있을 경우를 조심하자. 여러마리가 겹쳐 있거나 사방에 있으면 도망칠 수도 없고 에네르기를 모을 시간도 없어서 죽고만다. 이러한 경우를 방지하기 위해 여러 소리가 동시에 들리면 재빨리 피하도록 한다.

7. 에네르기 건의 사정거리는 매우 짧지만 좌우의 범위는 상당히 넓은 편이다. 정면으로 약 90도정도이다. 따라서 에너미가 그 각도 안에만 있으면 물리칠 수 있다.

경계(境界)에서 음이 변화

사정거리에서 음이 변화

복수의 에너미와 대치할 경우vps에 복수의 에너미가 잡힐 경우 한마리씩 물리치는 방법을 취하도록 하자

공략차트

WINTER TOWER

#1층

로라의 방

드디어 게임의 시작이다. 어드벤처 모드에 익숙해지기 위해 이곳저곳을 조사해보고 VEXX Network(이하 V.N)를 사용보기도 하자. V.N의 INFORMATION을 선택해서 1층과 지하1층의 지도를 보아두자. DATA BASE와 CREW DATA를 사용해서 기초적인 지식을 알아두어야 한다. 비디오 폰을 사용하면 파커의 방을 볼 수 있고 로니와 이야기 할 수 있다.

회선이 불안정해서 로니의 화면은 안나오고 로니의 목소리만 들린다. 또한 킴벌리와는 접속 코드가 없어서 접속이 불가능하다. 로라와 같이 1층에 방이 있는 마커스도 네트워크 에러로 인해 접속이 불가능하다.

서랍을 조사하면 퍼스널 키와 보이스 레코더를 얻을 수 있다. 보이스 레코더는 세이브,로드를 할 수 있는 아이템인데 사용량에 제한이 있으므로 아껴쓰도록 한다. 화장대를 조사하면 V.P.S가 나온다.이제 밖으로 나가서 이곳저곳을 조사해 보도록 하자.

V.N을 사용하면 지도를 볼 수 있다

화장대를 조사하자

스토어 룸

로라의 방에서 나와서 앞으로 조금만 가다보면 오른쪽에 통로가 보일 것이다. 이곳이 스토어 룸이다. 이곳에서는 건물 내부의 문들을 조종할 수 있다. 하지만 게임 진행에는 별다른 영향을 못 미치므로 그냥 지나치도록 한다.

스토어 룸

라커 룸

1층의 오른쪽 구석에 위치한 라커룸으로 가면 에네르기 건을 충전할 수 있는 장치와 사물함이 있다. 에네르기 건을 얻게 되면 여기서 충전할 수 있다. 방법은 충전기 앞에서 에네르기 건을 선택하면 된

다. 아무것도 선택하지 않고 충전기 앞에서 버튼을 누르면 로라가 충전기 버튼을 누르며 기웃거릴 것이다.

로라의 사물함 앞으로 가자. A 버튼을 눌러서 조사해보면 조그마한 열쇠구멍을 발견할 수 있을 것이다. 이제 퍼스널 키를 사용하자. 잠시동안의 검색 후 문이 열리고 카드 키를 얻을 수 있다.

에네르기 건 충전기

퍼스널 키로 문을 열면 카드 키를 얻을 수 있다

마커스의 방

마커스와 비디오 폰 접속이 안되는 것에 불안감을 느끼고 마커스의 방으로 가보았다. 하지만 문이 열리지 않는다.

엘리베이터

마커스의 방과 라커룸 사이의 통로에 또다른 통로가 있다.

바로 엘리베이터인데 동력이 끊긴 상태라 현재는 사용이 불가능하다.

스테어 룸

엘리베이터의 사용이 불가능하므로 스테어 룸으로 가서 수동 엘리베이터를 타고 지하1층으로 내려가자.

카드 키를 사용하면 문이열린다.

#지하1층

파커의 방

지하1층으로 내려와서 처음에 무엇인가에게 살해당한 파커의 방으로 가보자. 가는 길은 간단한 미로로 구성되어 있는데 알 수 없는 생명체의 기척이 V.P.S를 통해 느껴진다. 아직은 아무 무기도 없으므로 소리를 잘 들으며 마주치지 않도록 피해서 가도록 하자.

파커의 방에 들어가보면 처참하게 살해당한 파커의 모습을 볼 수 있다. 파커의 방에서 서랍을 조사하면 킴벌리의 접속번호가 씌여 있는 메모를 발견할 수 있다. 메모에 쓰여진 번호를 입력해서 킴벌리에게 연락해 보았지만 잡음 때문에 아무 소리도 안들린다.

서랍을 조사하면 메모가나온다.

동력실

지하1층의 아래쪽으로 오면 동력실을 발견할 수 있다. 엘리베이터의 전원을 켜려면 동력실의 기계를 가동시켜야 하는데 다섯개의 버튼중 3개를 누르고 파워버튼을 누르면 전기가 들어온다. 참고로 세개중 두개는 양쪽 끝의 버튼이다. 나머지 하나는 직접 찾길 바란다.

버튼을 조합해서 동력을 가동시키자.

#1층

마커스의 방

다시 1층으로 돌아와서 마커스의 방으로 가보자. 마커스의 방으로 가는 도중에 갑자기 V.P.S가 반응하기 시작한다. 개의치 말고 계속 가보면 무엇인가가 빠른 속도로 이동하는 것을 볼 수 있다. 마커스의 방에 가보면 아까는 열리지 않던 문이 부서져 있는 것을 볼 수 있다. 들어가 보면 마커스도 파커와 마찬가지로 머리가 잘린 채 죽어 있다. 마커스의 시체를 조사하면 마커스의 손가락을 얻을 수 있다.

마커스의 방에는 에네르기 건 보관실이 있다. 문을 열려고 하지만 D.N.A를 검사하기 때문에 마커스 외에는 들어갈 수 없다. 아까 얻은 마커스의 손가락을 D.N.A 검사기에 갖다대면 문이 열린다. 에네르기 건을 얻었으면 V.N을 구동시키자. V.N이 꺼져 있어서 접속이 안됐던 것이다. 비디오 폰으로 로니에게 연락하면 이야기를 들을 수 있다.

머리가 없는 마커스의 시체

여기서 마커스의 손가락을 사용한다

에네르기 건을 얻었다

엘리베이터

이제 엘리베이터로 가자. 가는 도중에 괴 생명체가 공격해온다. 앞의 힌트에서 설명한대로 에네르기 건을 쏘면 어렵지 않게 물리칠 수 있다. 괴 생명체가 마커스와 파커를 살해한 에너미(에일리언)라는 것을 알게 된 로라는 서둘러 엘리베이터를 탄다.

머리가 없는 마커스의 시체

「이벤트 : 엘리베이터에 또다른 에너미 출현

이제 한숨 돌리려는데... 갑자기 엘리베이처 천장위에 에너미가 나타나서 엘리베이터를 부수고 들어오려고 하고 당황한 로라는 그만 에네르기 건을 잃어버리고 만다. 에너미가 쫓아오는 가운데 로라는 무기도 없이 도망친다.」

또다른 에너미의 습격

#환기구

환기구

엘리베이터에서 나와서 왼쪽으로 도망치자. 막다른 골목에 다다르면 어디선가 감시카메라로 로라를 지켜보고 있던 킴벌리의 음성이 들린다. 고개를 위로 들면 천장에 구멍이 뚫어져 있음을 알 수 있다.

구멍을 통해 환기구로 올라온 로라는 연구실로 향한다. 환기구는 꽤 복잡한 미로이다. 잘 찾아가도록 한다. 환기구에는 강제 이동발판도 있으니 주의를 기울여서 움직이자.

구멍으로 도망치는 로라

연구실

환기구멍을 통해 연구실로 들어온 로라는 컴퓨터를 조사해보던 도중 디스켓을 발견한다. 연구실 구석에는 죠지의 사물함이 있는데 좀

처럼 열리지 않는다. 조금전에 발견한 디스켓을 생각해낸 로라는 사물함 문에 디스켓을 집어넣는다. 디스켓을 검색한 후 사물함이 열리며 죠지의 총을 얻을 수 있다. 다시 환기구멍을 통해 밖으로 나가자. 환기구멍이 너무 높아서 올라갈 수 없지만 환기구멍 옆의 스위치에 디스켓을 집어넣으면 사다리가 나온다.

디스켓을 발견한 로라.

공구실

환기구를 헤매던 로라는 공구실을 발견하고 환기구멍을 통해 들어온다. 여기에는 에너르기 건 충전기가 있는데 락커룸에 있던 것과는 달리 무엇인가를 입력해야만 충전이 가능하다. 총의 주인은 죠지이므로 죠지의 영문이름(GEORGE)을 정확히 입력해보자.

충전기에 불이 들어오면서 에네르기 건이 충전될 것이다. 영문이름은 한번만 입력해두면 그 다음부터는 입력하지 않아도 충전할 수 있다.

죠지의 이름을 입력하자.

엘리베이터

자, 이제 엘리베이터를 타고 이곳을 빠져나가야한다. 엘리베이터는 벽 사이에 있는데 통로를 지나갈 때 쾅쾅 소리가 들리는 쪽 벽을 살펴보면 장애물이 엘리베이터를 막고 있을 것이다. 장애물은 에네르기 건으로 쏘면 부숴지므로 에네르기 건의 에네르기가 최소한 한발 쏠 양은 있어야 한다. 환기구에는 에너미들이 있으므로 조심해서 이동하자.

오른쪽에 보이는 것이 엘리베이터이다

킴벌리의 방

엘리베이터를 타고 위로 올라가면 킴벌리의 방까지 이어지는 복도가 있다.

로라와 만난 킴벌리는 로라가 살아서 온 것을 너무너무 기뻐한다. 로니의 방에는 얻을 수 있는 아이템이 없다.

V.N을 사용해서 데이비드에게 전화를 걸어보자.

로니에게 전화를 걸면 로니가 살해당한 모습을 볼 수 있다.

「이벤트 : 파커의 죽음을 알게 된 킴벌리

파커의 죽음을 알게된 킴벌리는 엄청난 충격을 받는다. 둘은 사랑하는 사이였던 것이다.」

이제 데이비드에게 전화를 걸자.

「이벤트 : 킴벌리의 죽음」

파커의 죽음에 분노한 킴벌리는 에너미를 물리치겠다며 소형카메라를 몸에 달고는 뛰쳐나간다. 그러나, 카메라를 통해 보인 킴벌리는...」

이 사진 파일을 보자

모니터를 통해 킴벌리가 지나가는 길이 보인다. 기억해 두자

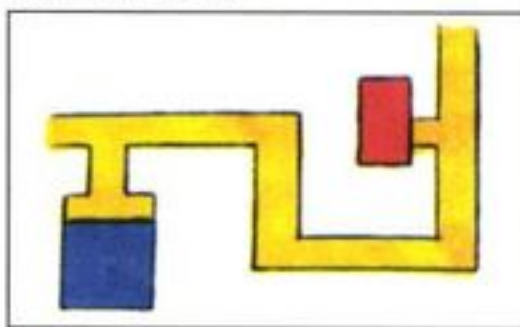
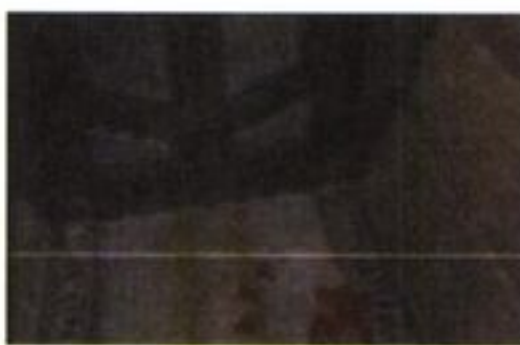
그러나 킴벌리는...!!

PERSONAL FILE에서 동료들의 사진을 본 후 파커에게 접속하면 이벤트가 생긴다.

킴벌리를 찾아서

킴벌리가 에너미에게 당하자 로라는 놀라서 뛰쳐나간다. 에네르기 건의 충전도 잊은 채로...

킴벌리가 카메라를 통해 보여준 길을 따라서 킴벌리를 찾으러 가자. 에네르기 건을 사용할 수 없으므로 에너미를 피해서 가야한다. 킴벌리를 찾다가 부서진 문을 발견한 로라는 심한 핏자국과 킴벌리의 총을 발견한다.

킴벌리의 총을 발견한 후 계속 앞으로 가면 SUMMER TOWER로 연결된 통로를 통해 SUMMER TOWER의 엘리베이터를 발견하게 된다.

킴벌리가 지나간 길

핏자국을 발견하고..

SUMMER TOWER

엘리베이터

SUMMER TOWER의 엘리베이터는 조금 특별한 방식으로 사용해야한다. 상하로 조작할 수 있는 버튼 세개를 조합하면 2×2×2=8, 즉, 8개의 조합방식이 나온다. (중학교 수학이다.)버튼을 잘 조합한 후 엔터 버튼을 누르면 원하는 층으로 이동할 수 있다. 3층과 4층은 갈 수 없으며 2층은 윈터타워와 연결된 통로가 있는 곳이므로 갈 필요가 없다.

엘리베이터의 버튼조합을 이해한 후 5층으로 가보자.

엘리베이터의 스위치조합

#5층

죠지의 방

5층에는 죠지의 방과 데이비드의 방이 있다. 죠지는 일본인으로 컴퓨터 전문가이다. 죠지는 로라를 시큰둥하게 맞는다.

새로운 건물에 왔으므로 INFORMATION을 통해 지도를 봐두도록 한다.

죠지의 방

데이비드의 방

「이벤트 : 데이비드와 로라의 재회」

데이비드의 방으로 들어가면 데이비드와 로라의 감동적인 재회신을 볼 수 있다. 로라의 연인인 데이비드는 로라와의 재회를 음미할 여유도 없이 급히 밖으로 나가버린다.

데이비드와의 재회

데이비드의 방에 있는 액자를 조사하면 로라의 사진을 볼 수 있다.

로라의 사진을 발견

#6층
동력실

동력실에 가면 이상한 스위치가 4개 있는 것을 볼 수 있다. 하지만 아직은 스위치의 비밀을 모르므로 다른 곳으로 가자.

6층의 지도

#7층
로니의 방

7층에 있는 로니의 방으로 가면 수수께끼의 숫자 메모와 스위치들이 잔뜩 있다. 이 숫자를 자세히 보면 모두 엘리베이터의 층수에 포함된 숫자임을 알 수 있다. 스위치들을 숫자 순서에 맞게 맞추자. 맞추는 방법은 엘리베이터의 층수 맞추는 스위치 조합을 생각하면 된다.

자, 이제 로니의 방으로 들어가자. 로니의 방에 들어가면 머리가 없는 로니의 시체를 보게 되고 로니의 선글라스를 발견하게 된다. 로니의 컴퓨터를 켜보면 괴상한 암호가 나온다. 암호를 맞추면 무엇인가 비밀이 나올 듯한데...

로니의 방을 다시 살펴보자. 왼쪽에 있는 달력에 가서 조사를 하면 아무것도 나오지 않는다. 하지만 로니의 선글라스를 사용하면 숨겨진 암호를 발견할 수 있다. 로니의 컴퓨터를 다시 부팅시켜서 암호를 입력하자.

그러면 극비문서를 볼 수 있게 된다. 방의 구석에는 노트북 컴퓨터처럼 생긴 물건이 있는데 아직은 사용할 수 없다. 이제 다시 5층으로 가자

엘리베이터의 스위치와 같은 방식이다

로니의 시체에서 선글라스를 발견

이 달력을 조사하자

#5층
죠지의 방

죠지는 여전히 시큰둥하게 로라를 맞는다. 지하 1층으로 가보자.

#지하1층
스토어 룸

「이벤트 : 데이비드의 죽음
데이비드의 죽음을 보고 울음을 터뜨려버린 로라. 사랑하는 데이비드가 죽은 것을 보자 강철같은 여인인 로라도 참을 수 없었던 것이다. 그러나.. 데이비드가 갑자기 정신을 차리고...
데이비드의 머릿속에서 비밀 디스켓을 꺼낸 로라는 슬픔을 억누르고 스토어 룸을 떠난다.

지하 1층의 지도

비밀 디스켓을 꺼내는 로라

스토어룸으로 가서 살펴보다 보면 동력실의 스위치에 대한 힌트가 들어 있는 쪽지와 핏자국을 발견하게 된다. 데이비드가 에너미에게 당한 것이다.

#5층
죠지의 방

죠지의 방에 가면 죠지는 어디에 갔는지 보이지 않는다. 데이비드의 머릿속에서 꺼낸 디스켓을 죠지의 컴퓨터에 넣고 구동시키면 디스켓의 내용을 볼 수 있다.

「이벤트 : 에너미의 습격
데이비드의 디스켓 내용을 보는 도중 갑자기 문이 열리며 에너미가 습격해온다. 에너미는 로라의 입속으로 들어가는데... 갑자기 나타난 죠지가 에네르기 건으로 에너미를 물리친다.」
죠지가 나가버린 후 밖으로 나오던 로라는 죠지가 떨어뜨린 열쇠를 발견하게 된다.

로라의 입속으로 들어가는 에너미

입구에서 열쇠를 줍는다

#7층
로니의 방

에너미가 몸속으로 들어간 것에 불안함을 느낀 X-RAY 장치를 사용하기 위해 로니의 방으로 온다.

아까의 노트북처럼 생긴 물건이 바로 X-RAY였기 때문이다. X-RAY장치 앞으로 가서 죠지의 열쇠를 사용하자.

「이벤트 : 로라의 몸속에 들어간 에너미의 새끼
X-RAY 결과를 본 로라는 경악을 금치 못한다. 자신의 몸속에 에너미의 새끼가 자라고 있었기 때문이었다. 에너미가 몸속으로 들어왔을 때 재빨리 새끼를 낳고 죽은 모양이었다. X-RAY결과를 보고 있을 때 갑자기 죠지가 들어온다.」

죠지의 손을 뿌리치고 로니의 방 밖으로 도망쳐 나온 로라는 데이비드의 방으로 향한다.

로라의 몸에 에너미의 새끼가!!

#5층
데이비드의 방

「이벤트 : 죠지의 죽음
데이비드의 방에 들어오자 죠지가 따라들어온다.
죠지와 말다툼을 하려는 찰나에 갑자기 죠지가 공중으로 들여올려지고...! 에너미가 죠지의 뒤를 따라들어온 것이었다. 에너미의 갑작스런 공격에 죠지는 죽게 되고 로라는 에너미를 쓰러뜨린다.」

죠지의 시체를 조사하면 노란색 디스켓과 동력실 스위치를 조작하는 방법이 쓰여진 쪽지를 발견할 수 있다. 스토어 룸에서 얻은 쪽지를 보고도 동력실의 스위치를 어떻게 조작할지 막막했다면 이 쪽지를 보면 수수께끼가 풀릴 것이다.

죽은 죠지의 몸을 조사하면 디스켓을 얻을 수 있다

다시 죠지를 조사하면 동력실의 비밀을 푸는 쪽지가...

SATURN

#6층
동력실

죠지한테서 발견한 쪽지를 보면 여러가지 각도가 써 있다. 이것들을 동력실의 스위치에 입력하면 전기가 들어오는 것이다. 각도중 -90도라는 것이 있는데 -90도는 360-90=270 이므로 270도와 같은 것이다. -90도의 위치에 270도를 입력시키고 나머지 것들도 입력을 마친 후 버튼을 누르면 동력실이 가동되고 전기가 들어온다.

숫자를 입력해서 스위치를 맞춘다

#1층
엘리베이터

1층으로 가면 FALL TOWER로 갈 수 있는 문이 있다. 평소에는 열리지 않았으나 죠지의 디스켓을 사용하면 문이 열릴 것이다. 문을 열고 들어가서 엘리베이터를 타고 내려가도록 하자.

「이벤트 : 로라 몸속의 에너미
엘리베이터를 타고 내려가는 도중 갑자기 로라 몸속의 에너미가 요동을 치게 되고 로라는 아픔에 못이겨 괴로워한다. 로라의 목 부근에 위치한 에너미 때문에 목이 부어오른다.」

로라의 목에서 나오려고 하는 에너미

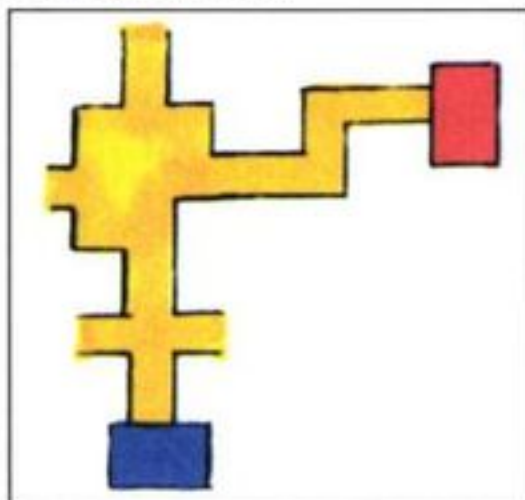
FALL TOWER

#1층

FALL TOWER로 무사히 온 로라는 우주함에서 탈출하기 위해 재빨리 움직인다. 여기서부터는 미로와 에너미와의 전투가 계속된다. 에너미는 한번 죽이면 나오지 않으므로 모두 죽이고 가는 것이 좋지만 에네르기 건의 용량에 제한이 있으므로 에너미를 상대하기 보다는 재빨리 엘리베이터를 찾아 내려가도록 한다.

여기서부터는 액션모드의 연속이다

#지하 1층

1층에 비해 꽤 간단한 미로이다. 에너미를 피해 하강 엘리베이터를 찾도록 하자.

지하1층 간단 클리어 지도. 파란색이 출발점이고 빨간색이 도착점이다

#지하 2층

지하 1층 보다는 복잡하다. 미로를 돌아다닐 때는 아무 생각없이 돌아다니지 말고 지도를 그리며 다니자. FALL TOWER는 INFORMATION에서 지도를 볼 수 없으므로 자신이 직접 길을 찾아야 한다.

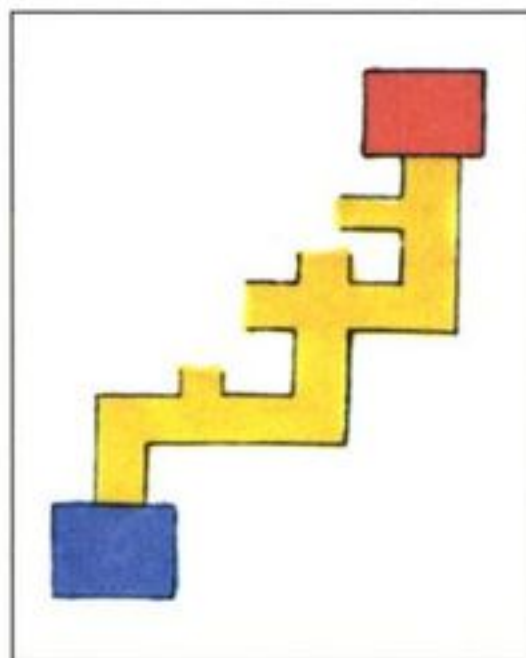
#지하 3층

여기까지 오는 도중에 꽤 많은 에너미를 만났을 것이다. 여기까지 무사히 통과하려면 에네르기 건의 사용을 자제하며 적을 피해다녀야 한다. 이곳은 에네르기 충전기가 없기 때문이다.

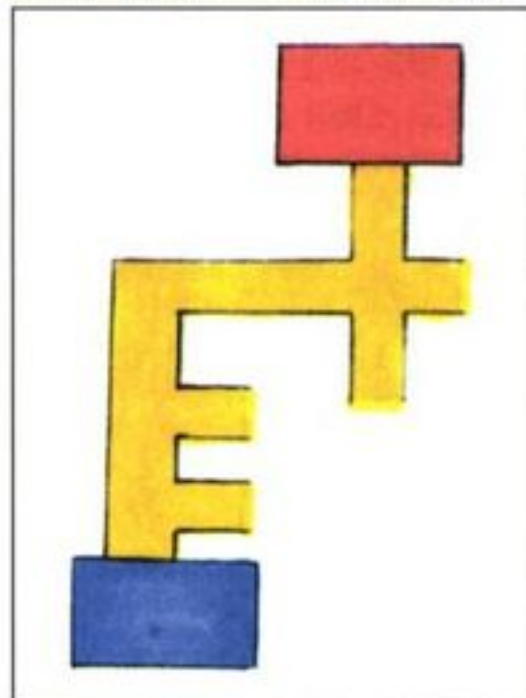
「이벤트:데이비드의 헬맷 발견
지하 3층을 돌아다니던 로라는 데이비드의 헬맷을 발견하고 그의 죽음을 생각하며 눈물을 흘린다. 흐느끼던 로라는 데이비드의 헬맷에서 데이비드의 총을 발견하는데 이것이 이 게임의 마지막 총이자 에네르기의 제한이 없는 최강의 총인 것이다.」

세이브할 곳이 나오려면 멀었으므로 여기서 한번 세이브하도록 한다.

자, 이제부터는 새로운 적이 등장한다. 바로 에너미의 애벌레인데 에너미와는 달리 V.S.P에 잡히지 않는다. 대신 작은 몸집으로 돌아다니는 것이 눈에 보이며 에네르기의 충전없이 그냥 쏘아도 물리칠 수 있다.

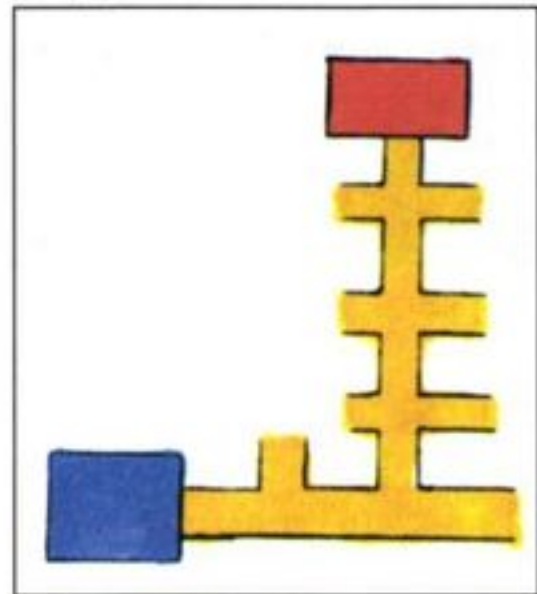
데이비드의 총을 발견

지하 3층의 간단클리어 지도

#지하 4층

에너미 애벌레의 모습

지하4층의 간단 클리어 지도

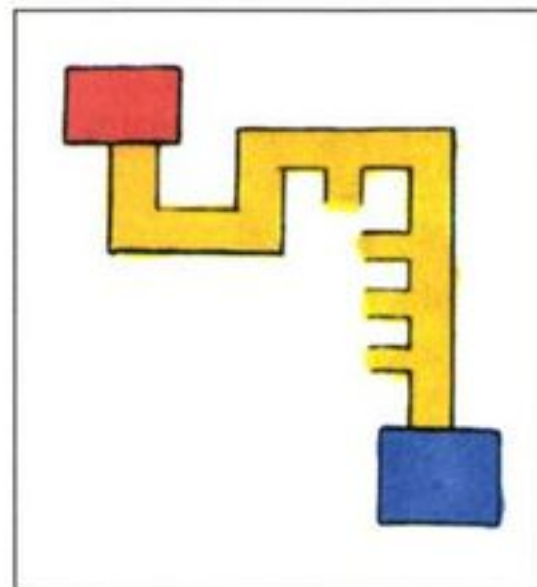
애벌레를 조심하자. 간단히 물리칠 수 있으나 에너미와 같이 공격할 경우는 정말 무서워진다. 에벌레와 에너미들 몇마리가 같이 돌아다니는 경우가 있는데 이럴 때는 재빨리 도망쳐야 한다. 또한 에너미와 애벌레에게 포위당하지 않도록 주의하자.

#지하 5층

엘리베이터에서 내린 위치를 기준으로 왼쪽으로 가는 기분으로 이동하자. 그러면 하강 엘리베이터를 발견할 수 있을 것이다. 에너미와 애벌레의 공격이 한층 거세어지는 곳이다.

지하5층의 간단 클리어 지도

#지하 6층

우주함의 상당한 지하까지 내려왔다. 이곳은 애벌레가 나오지 않는다. 대신 에너미들이 굉장히 활발하게 움직이므로 조심하자.

여기는 에너미 애벌레가 등장하지 않는다

지하 6층의 간단클리어 지도

#지하 7층

다시 WINTER TOWER로 돌아가는 길이다.

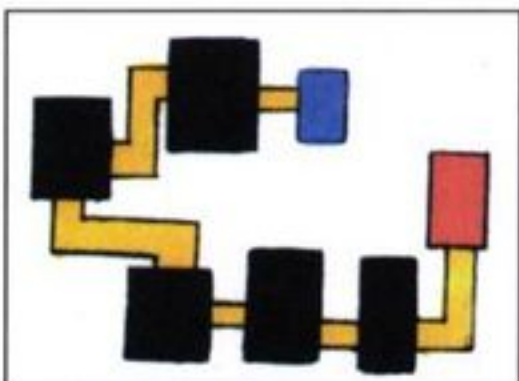
애벌레와 에너미가 엄청나게 빠른 속도로 다가온다. 모두 죽이는 것도 좋지만 재빨리 지나가는 것이 더 안전하다. 최종부에는 여왕 에너미가 있는데 에네르기 건을 최대로 충전해서 쏘면 한번에 없앨 수 있다.

> 「이벤트 : 다시 만난 킴벌리
> 여왕 에너미를 물리치고 재빨리 통로를 빠져나가던 로라는 죽은 줄 알았던 킴벌리를 만나게 된다. 킴벌리는 로라의 목에 있던 에너미 애벌레를 없애준 후 떠나간다.」

킴벌리와 헤어지고 나서 새로운 미로로 가게 되는데 상당히 복잡하다. 이곳의 에너미들은 모두 없애버리는 것이 좋다. 이곳에 적이 있으면 후에 탈출할 때 고전하게 되므로 가능하면 모두 없애놓자. 또, 이 미로의 탈출구는 필히 알고 있어야 한다.

좌우가 넓으므로 조심하자

여왕 에너미의 모습

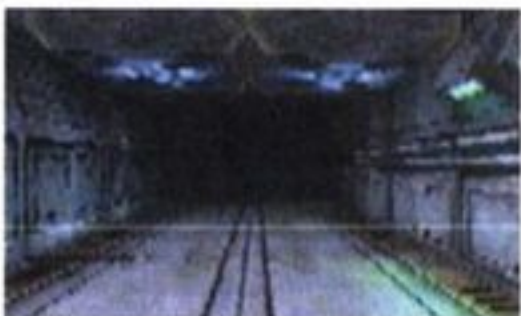
킴벌리와 다시 만나다

지하 7층의 간단 클리어 지도

이곳의 적은 모두 없애는 것이 좋다

WINTER TOWER

#지하 1층

지하실 통로

킴벌리와 같이 탈출하기 위해 파커의 방으로 향한다. 미로를 빠져나와서 수동 엘리베이터를 타고 내려가면 WINTER TOWER의 지하로 갈 수 있는데 에너미가 상당히 많이 등장하므로 모두 죽이는 것 보다는 피해가는 방법으로 파커의 방까지 가자.

에너미가 엄청나게 많이 나오므로 피해서 가자

파커의 방

> 「이벤트 : 킴벌리의 죽음
> 로라가 파커의 방으로 들어가려는 찰나, 갑자기 방에서 총소리가 들린다. 심상치 않음을 느낀 로라는 재빨리 방으로 들어가지만... 사랑하는 사람을 잃은 킴벌리가 삶을 비관하며 자살한 것이었다. 사랑하는 사람의 시신 옆에서...!!
> 마지막 동료마저 잃은 로라는 허탈감과 절망감에 빠진다. 하지만 그럴 겨를도 없이 갑자기 우주선이 흔들리기 시작한다. 폭발하려는 것이다.」

V.N을 조사하면 킴벌리와 파커의 채팅 내용을 볼 수 있다.

킴벌리의 죽음

지하실 통로

폭발 직전의 상황으로 인해 흔들리는 우주선 지하에서 재빨리 빠져나가야 한다. 지하실로 처음에 들어온 문으로 재빨리 되돌아가서 엘리베이터를 타고 올라가자.

재빨리 탈출하자.

FALL TOWER

#지하 7층

> 「이벤트 : V.S.P의 고장
> 우주선을 타고 탈출하기 위해 이동하던 중 갑자기 V.S.P가 고장이 난다. 에너미들은 아직도 많은데... 여기까지 왔는데 이렇게 되다니...!절망해서 흐느끼는 로라. 그때 어디선가 데이비드의 목소리가 들려온다. 킴벌리가 준 소형 스피커를 통해 데이비드가 길을 찾아준다는 것이다.

데이비드의 목소리에 귀를 기울이며 재빨리 빠져나가자. 시간이 너무 지체되면 우주선이 폭발하고 만다. 에너미들이 살아 있을 경우는 V.S.P가 없으므로 더욱 어려워져서 클리어가 힘들 것이다. 데이비드의 목소리 :

맛수구!(まっすぐ) : 앞으로!

히다리!(ひだり) : 왼쪽으로!

우시로다요!(うしろだよ) : 뒷쪽로!

미기다!(みぎだ) : 오른쪽으로!

치카쿠 데키나이!(ちかく できない) : 가까이 가지마!

V.S.P가 고장났다

이곳을 탈출할 때는 데이비드의 목소리에 귀를 기울여야 한다

탈출, 그리고...

데이비드의 도움으로 로라는 무사히 탈출하게 된다. 폭발하는 우주함을 뒤로 하면서... 지구로 돌아가는 로라는 다시 냉동에 들어가고, 그동안 벌어졌던 일들을 회상하면서 이야기는 끝난다.

폭발하는 우주함을 뒤로하고 탈출하는 로라

게임 비법

와프의 선물?

새턴은 날짜와 시간을 표현하는 능력이 있다. 날짜를 12월 25일로 맞춰놓고 게임에 들어가면 보이스 레코더의 화면에 'MERRY CHRISTMAS'라는 메시지가 나온다. 또, 날짜를 1월 1일로 맞춰놓고 플레이하면 보이스 레코더의 화면에 'HAPPY NEW YEAR'라는 메시지가 나온다.

보이스 레코더 건전지 아끼는 방법

이 게임은 특이하게도 세이브할 때와 로드할 때 모두 보이스 레코더의 건전지가 닳는다. 세이브할 때는 그래도 괜찮지만 로드할 때마다 건전지가 닳는 것은 억울하게 느껴질 것이다. 게다가 같은 곳에서 계속 죽어서 계속 로드하는 경우가 생긴다면 플레이어는 게임을 즐길 의욕마저도 사라질 것이다. 하지만 같은 곳에서 계속해서 로드해도 건전지를 낭비하지 않는 방법(이라기보다는 편법)이 있다. 바로 파워 메모리를 이용하는 것이다. 파워 메모리 없이 본체 세이브로 게임을 시작한 후 어느정도 진행한 후 세이브를 한다. 그러다가 로라가 죽게되면 로드를 해야 하는데 여기서 로드를 하지말고 전원을 끈다. 그리고 본체에 저장되어 있는 에너미 제로의 데이터를 파워 메모리에 복사한다. 이후 파워 메모리를 빼고 본체의 저장 데이터로 게임을 즐기다가 같은 곳에서 또 죽게 되면 파워메모리의 데이터를 본체에 복사하면 처음 세이브했을 때와 같은 보이스 레코더의 용량으로 게임을 진행할 수 있다.

SATURN

샤이닝 더 홀리아크

● 장　르	3D 던전 RPG	● 현지 발매일	96년12월13일
● 제작사	세　가	● 현지 가격	5,800엔

홀리아크 스토리

발메키아 대륙 중앙부에 위치한 소국 엔릿치. 영토의 북쪽에 위치한 데자이아 광산으로부터 얻는 금으로 풍부한 국력을 보유하게 된 이 나라는 현재는 "저주받은 땅"이라 불릴 정도로 황폐화됐다. 왕국의 규모에 맞지 않는 재력을 보유하게 되어 그것이 부패정치를 부르는 꼴이 되었다. 그리고 광산의 몬스터들의 유입으로 인해 지금은 광산을 봉쇄했다.
그런 엔릿치에 한 명의 용병이 왕의 부름으로 오게 된다. 그의 이름은 아서. 폴테와 멜로디라는 용병들과 동료를 맺어서 엔릿치 성의 현상 수배자 로디를 잡기 위해서 지금은 폐광이 된 데자이아 광산으로 가게 된다. 그리고 나서 2일후, 3인의 용병들은 데자이아 광산에 도착하게 된다. 하지만 그들을 기다리는 운명은 ....

요정에 대해서.....

홀리아크의 세계에는 픽시(ピクシー), 페어리(フェアリ), 섯큐바스(サッキュバス), 인큐바스(インキュバス), 레브라칸(レブラカーン)이라는 5가지 종류의 작은 요정들이 있습니다. 여행의 길을 가는 도중 발견이 가능한데 호기심이 왕성한 요정들은 여러분을 따라다닐 것입니다. 요정들은 각자 일행들에게 도움을 주기 위해서 몬스터들에게 충격을 주는데 그 충격의 여부는 여러분의 요정수에 따라 틀려집니다. (적의 출현시 A나C를 사용하면 됩니다. 또 요정마다 공격의 형태는 틀립니다.)

♡픽시-정직하고 귀여운 요정.(공격 시에는 가운데로 날아간다)

♡페어리-몸이 가벼워서 바람같은 요정이다(공격 시에는 상공으로 날아간다)

♡섯큐바스-쓸쓸함을 느끼는지 이상한 노래를 부르는 작은 악마(공격 시에는 왼쪽방향으로 날아간다)

♡인큐바스-호기심이 강한 작은 악마(공격 시에는 오른쪽 방향으로 날아간다)

♡레브라칸-활기차고 강열한 땅의 정령의 일족(공격 시에는 땅을 걸어간다)

마을의 다양한 집들에 대해서........

마을에는 여행을 위한 다양한 정보 제공처와 상점들이 있다.

교회에서는 여행에 필요한 기록이나 상처를 회복시켜 준다

♧ 교회-기록(記錄):자신이 한 여행들을 기록한다.

♧ 회생(生き返し):죽은 동료를 완벽한 상태로 다시 살린다

♧ 치료(治療):독등의 상태가 이상인 것을 회복시킨다. 마법으로도 회복불능 상태는 이것으로 OK.

♧ 전직(轉職):일정 이상 레벨이 오르면 이것으로 상급직으로 전직이 가능합니다.

던전 지도에서의 공통 마크

마크	의미
U	위로 가는 계단
(주황 막대)	아래로 가는 계단
(빨간 원)	보통의 문
(빨간 화살표)	잠긴 문
(검은 사각형)	상자
▼	무엇인가 있다. (체력이 없을 때 접근주의)
D	출구
(빨간 막대)	통행금지
!	바위, 종유동굴 등
X	샘, 수로
(파란 사각형)	떨어지는 구멍
▼	위에서 떨어진 장소

마을에는 여행자들의 능력을 향상시키기 위하여 무기나 도구를 파는 가계가 존재합니다.

♧ 잡화상-산다(買う):아이템을 사고 싶을 때 이것을 선택하면 됩니다.

♧ 판다(賣う):소유하고 있는 아이템을 팔고 싶을 때 이것을 선택하면 됩니다.

♧ 수리(修理):여행을 하다 보면 아이템이 파괴될 수가 있습니다. 이것으로 파괴된 아이템은 수리끝.

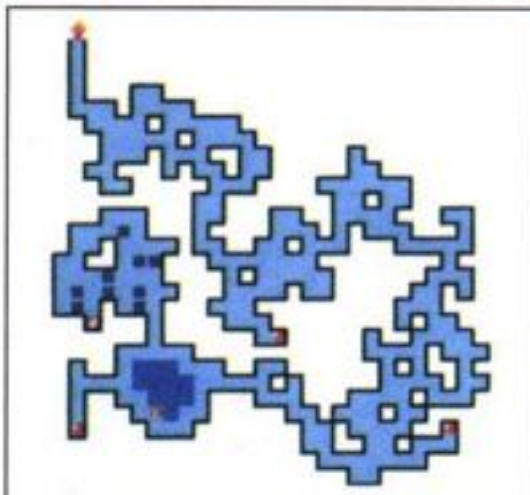
귀중품(掘り出し物):가끔 귀중품이 발견되면 가계의 주인들은 비싼 값에 여행자들을 인도한다

운명의 만남

병사들은 로디를 추격하다가 로디가 폐광으로 들어가자 자신들만으로는 안되겠다 싶어 나라에서 의뢰한 용병들이 오기를 기다린다. 아서를 비롯한 폴테와 멜로디가 도착하면 동굴 탐험이 시작된다. 초

반에는 길이 직선적이니 병사들이 있는 곳을 거치다 보면 로디를 만날 것이다. 로디와의 결투에서 이기면 갑자기 땅이 무너지면 일행들은 정신을 잃게 된다. 그리고 아서는 꿈의 세계에서 사경(死境)을 헤매게 된다. 꺼져가는 의식 속에 아서는 폴테의 몸에 이상한 악령이 동화되는 것을 목격한다. 일행들이 의식을 차리면 스피릿트라는 괴 생명체들이 운명의 만남을 안배해 놨다며 일행들의 몸에 동화된다. 일행들은 우선은 왕국으로 돌아가 폴테의 몸에 씌인 악령을 저지하러 출발한다.

로디와의 싸움

■ 묘석
① 강아지 포치가 있는 곳
② 석비, 보스 출현, 지하동굴 입구

마을에 들어온 일행들은 왕국으로 가는 길이 로디를 잡기 위하여 봉쇄해 놨다는 것을 알게 된다. 왕국으로 가려면 미로의 숲을 통과해야 하는데 우선은 술집으로 가보자. 술집의 주인은 아서들에게 미로의 숲을 빠져나가려면 든든한 동료들이 필요하다며 탁자의 동료들을 소개한다. 맨 가운데에 있는 하프링의 늑대 남자한테 말을 걸면 그는 숲을 빠져나가려면 동료가 필요하니 같이 가자고 한다(YES-NO) 탁자의 악어 남자와 여자 용병은 일행들을 무시하는데……

술집의 밖으로 나가면 갑자기

조합실에서 무기를 조합

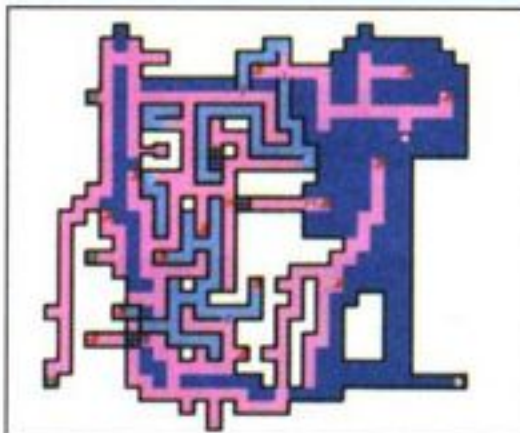
리사와 밧소가 등장

강아지 보치를 구해 달라는 아이

악어남자와 여자 용병이 일행들을 막는데 여자는 리사, 악어남자는 자신의 이름을 밧소라고 밝히면서 현상범 로디를 잡아야 겠다며 일행들에게 싸움을 건다. 싸움을 하려던 일행은 마을의 촌장이 마을의 길이 봉쇄돼서 어수선한 때에 싸움을 하지 말아 달라는 말에 싸움을 중지한다. 술집에서 잠을 자면 전에 만났던 늑대 남자가 일행들이 숲을 돌파하면 자신도 일행들의 뒤를 따르겠다는데 멜로디는 아서에게 저 남자의 말을 믿겠냐며 물어본다(YES-NO) 늑대남자는 숲의 묘지에서 만나자며 떠난다. 이젠 숲으로 출발하면 되는데 떠나기 전에 교회의 아이와 얘기를 하여 자신의 잃어버린 강아지를 찾아 달라는 의뢰를 들어주자. 숲은 처음에 들어가면 상당히 복잡하게 느껴지고 적들도 조금 강해지지만 미로 탐험대답게 돌파하자. 숲의 막다른 길에서는 조사를 하면 상당수의 요정을 찾을 수 있을 것이다. 숲의 묘지에서는 교회 아이의 강아지가 헤매고 있는데 우선은 얻어 두자.

묘지의 가장 끝 길의 관을 조사하면 레이스(レイス)라는 보스 캐릭터가 나오는데 그를 이기면 관 속의 종유 동굴로 통하게 된다. 레이스를 물리치면 약속한 늑대남자가 나타나는데 그는 자신의 이름을 도일이라고 밝히는데 로디가 그의 상관이라고 한다. 하지만 로디는 예전에 떨어진 충격으로 기억상실에 걸려 있기 때문에 그를 못 알아본다. 도일은 로디를 데려가려 하지만 로디가 더 성장을 하고 싶다는 말에 엔릿치 성에는 로디의 얼굴이 잘 알려져 있기 때문에 정체를 숨기라며 철가면을 얼굴에 씌운다. 종유 동굴 안은 많은 바위들로 막혀 있고 또 뻉뻉 도는 함정 길도 있어서 레벨을 안키운 유저는 여기에서 피눈물(?)을 뿌릴지도 모르지만 이곳만 지나면 엔릿치 성이니 분발하자.

음모의 성

떨어지는 곳
문장을 맞추면 움직이는 벽
뱀의 문장을 사용
양의 문장을 사용
독수리의 문장
③ 해골
④ 후에 아카네가 의식을 하는 장소
⑤ 조그만 배로 왕좌로 가는 길

엔릿치 성의 마을에 도착한 일행들. 우선은 사람들과 대화를 하여 정보를 모으다 보면 마녀인 리리크스가 현자인 사바트를 물리쳤다는 소문과 리리크스의 손녀인 에리제(エリーゼ)가 술집에서 많은 인기가 있다는 것을 알 수 있다. 술집을 나오면 갑자기 강아지가 몹시 짖는데 짖는 방향으로는 소문의 에리제가 걸어오고 있다. 갑자기 에리제는 짖는 강아지를 향하여 이상한 마법을 사용하는데 일행들을 보고는 그냥 사라진다(사람들과 얘기를 하다 보면 에리제를 자주 볼 수 있다.)

왕국에 가서 왕을 알현하면 옆에 있던 리리크스는 로디를 알아보는데 로디는 왕과 폴테에게 넌자의 기술을 써서 악령들을 끌어내는데 리리크스는 지금 악령이 빠져나가면 그 둘의 목숨은 없다면서 함정을 발동하여 일행들을 지하 감옥에 빠트린다. 감옥에 갇혀 있다 보면 도일이 나타나서 일행들을 구해 주면서 앞으로의 난관을 뚫기 위하여 수정의 열쇠(水晶のカギ)를 준다.

의문의 소녀 에리제

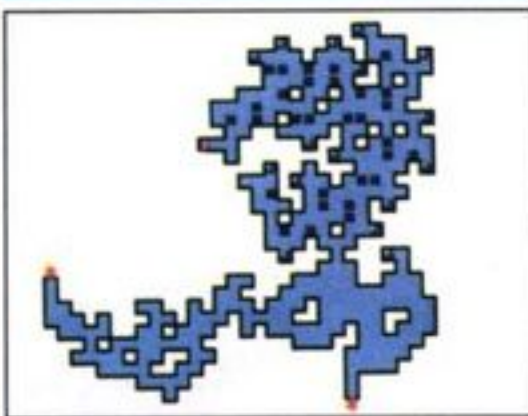
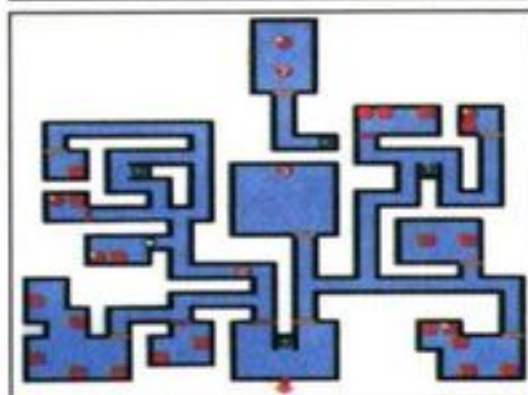
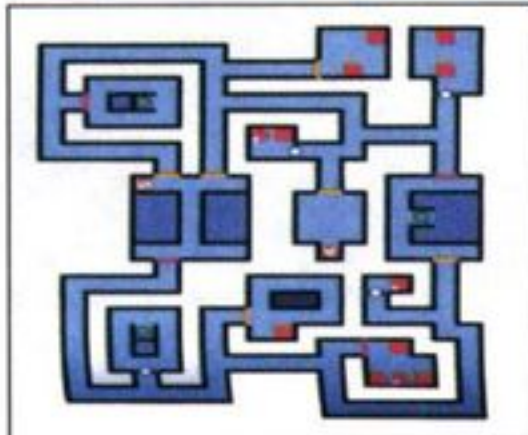
현자 사파트와의 만남

문장을 벽에 맞게 잘 끼우자.

수정의 열쇠를 얻은 후 감옥을 빠져나온 다음 수정의 문에서 수정의 열쇠를 사용하면 사바트라는 현자가 있다. 그를 만나면 그는 아보리진이라는 집에 가서 운명에 사인 비밀을 풀어야 한다는데 그 집에 들어가려면 금의 열쇠(金のカギ)를 얻어야 한다고 한다. 하지만 그 열쇠는 지하 미로에 있다고 하니 미로를 탐험해야 한다. 사바트 현자에게 말을 걸면 기록과 체력 회복을 할 수 있고 옆의 문으로 가면 밖으로 빠져 나갈 수 있으니 마을에서 무기 점검을 하고 오자. 미로에 나오는 적은 굉장히 강하니 레벨이 6 7정도가 되면 탐험을 하자. 이 미로에서는 이상한 석판이 나오는데 석판은 다른 장소를 헤매다 보면 벽에 붙어 있는 이상한 문장에서 쓸 수 있다. 모두 3가지가 있는

석판은 각각 짝이 있으니 잘 찾아보자. 3가지 석판을 잘 맞추면 금의 열쇠(金のかぎ)를 얻을 수 있다.

아보리진 집에서의 비밀

- 묘석
- 석관
- 지하통로 입구

- 침대
- 보통의 문
- 부서진 문
- 열쇠가 걸려 있는 문
- 밧소
- 큰시계
- 여신의 상(像)
- 큰시계의 태엽
- 묘지지하의 문을 여는 레버
- 보스와 전투

이젠 마을의 옆에 있는 아보리진의 숲에 가면 된다. 아보리진의 집은 서쪽에 있다. 금의 열쇠를 통하여 집에 들어가면 처음에는 너무 갈 곳이 많은데 우선은 빨간 문에 들어갈 수 있는 열쇠를 얻어야 한다. 열쇠는 어느 방에 들어가면 벽에 붙어 있는 대로 가구 배치를 맞춰야 하는 방이 있는데 지도를 옆으로 보면 벽의 그림과 딱 맞을 것이니 그것을 보고 해결하자. 다음에는 한 방에서 유령 현상이 일어나는 곳이 있는데 2층의 가운데 방에서 여신의 성수를(聖水の小びん) 얻은 후 그것을 유령의 방에서 사용하자. 그럼 유령 현상이 멈추고 책을 얻을 수 있는데 그 책은 2층의 도서관에 책이 한권 비어 있는 장소에서 사용하자. 그러면 시계의 태엽을 얻을 수 있는데 그 태엽은 거대한 시계의 옆에 있는 태엽 구멍에다 사용하자. 그러면 시계의 가운데에서 보스인 시간의 기사가 나온다. 그를 물리치고 그 기사가 나온 장소에 들어가면 레버가 있는데 레버를 당기면 이상한 소리가 날 것이다. 이제 집을 나와서 숲의 가장 북쪽인 묘지의 끝에 있는 관을 조사하면 지하 통로를 발견할 것이다. 전에 아보리진의 관보다 이곳을 먼저 들렀다면 안열리는 문을 발견할 것인데 지금은 레버를 내렸기 때문에 문이 열려 있을 것이다. 가다 보면 위층으로 통하는 계단이 있는데 그 계단은 아보리진의 집 2층 비밀길로 통한다. 비밀길로 들어오면 뱀파이어라는 보스가 나오는데 그를 물리치면 가룸(ガルム)이라는 집의 주인이 등장한다. 그는 일행들이 사명을 완수하기에는 부족하다며 우선은 남쪽의 사당(南のほこら)에서 검(御劍)을 얻어야 한다고 한다. 그것을 이용하면 왕을 구할 수 있다고 말하고 인력의 돌(引力の石)을 주면 요긴하게 쓰라고 한다.

보스와의 전투

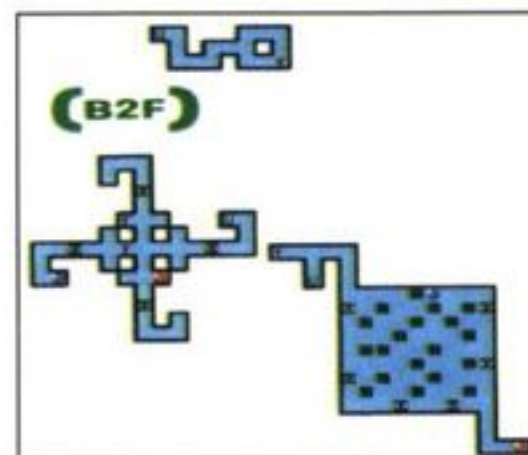
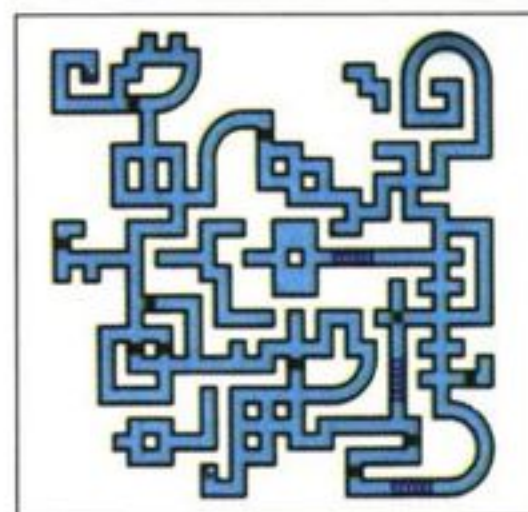
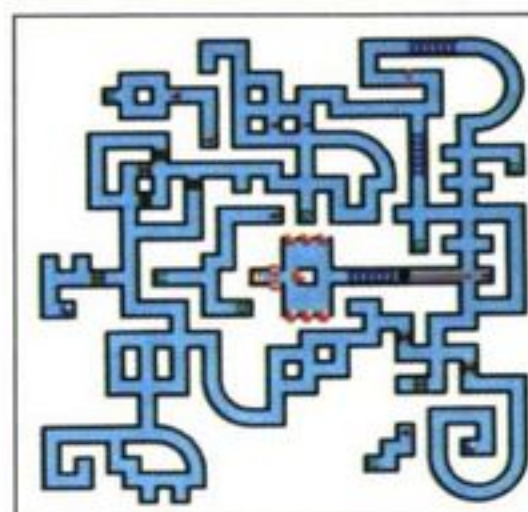
▲뱀파이어와의 대결

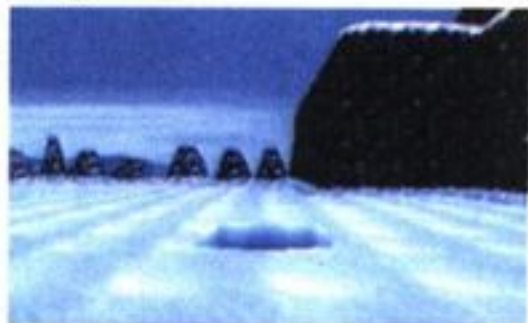
남쪽 사당

이제 목표는 한가지로 좁혀졌다. 남쪽 사당에서 검을 얻어 왕들을 구하는 것. 마을에서 남쪽에 있는 미로인 산맥의 동굴(山脈の洞)로 가자. 산맥의 동굴은 직선길로 가려면 반드시 거대한 뱀이 등장하여 갈 길을 막아 버린다. 그렇기 때문에 지하계단을 통해서 밑으로 꾸준히 내려갔다 올라와야 하는 번거로움이 있다. 또 얼음지역에서는 미끄럽기 때문에 헛갈리는 유저도 있으리라 보는데 얼음지역에서는 평소보다 2걸음을 더 걷는다고 생각하고 멈추는 곳을 기억한 다음에 잘 생각하자. 지하로 갔다가 올라오면 길을 막았던 세머리 뱀과 싸우는데 한 번 물리치면 머리 하나가 사라질 뿐이니 3번을 싸워야 한다. 뱀을 다 물리치면 우두머리 격 보스인 헤드 바이파와 싸우게 된다. 물리치면 남쪽 지방으로 갈 수 있게 된다. 그리고 3머리의 뱀을 물리쳐서 가로막는 일은 없을 것이니 위의 엔릿치 마을로 쉽게 갈 수 있을 것이다. 동굴을 나오면 닌자들의 마을인 파이스트 마을이 나온다. 그 마을의 우두머리를 만나서 남쪽 사당에 관한 정보를 듣고 출발하자.

- 얼음지대
- 길을 가면 뱀이 막는 지역
- 얼음지대에서 던전으로
- 밧소가 있다
- 뱀과의 전투지역
- 뱀과의 전투지역2
- 뱀과의 전투지역3
- 보스와의 대전

- 석관
- 위로 솟는 벽
- 마법의 곡괭이로 부수는 벽
- 비틀어지는 곳
- 구슬
- 신의 상
- 어검

(B2F)

남쪽 사당은 "태양의 문장"이 새겨진 이상한 벽을 우선 부셔야 하

는데 지하 2층에 내려가면 "매지컬 곡괭이"(マジカルマトック)라는 도구를 얻을 수 있으니 그것으로 해결하자. 이 미로의 복잡한 점은 빙도는 공간을 들어가면 미로가 아예 바뀌는데 다행히도 일행들은 인력의 돌을 갖고 있기 때문에 천정을 걸을 수 있는 것이다(레온이라는 모험가는 그대로 빠져나오지만) 이렇게 빙도는 공간을 들리면서 계속 지하로 내려가면 검이 있는 방으로 가면 갑자기 많은 보석들이 있는 수수께끼를 풀어야 할 것이다. 검을 얻으려면 신들에게 동등하게 보석을 바쳐야 하는데 한쪽 석상의 신에게는 다이아몬드(ダイヤモンド), 사파이어(サファイア), 블랙 오닉스(ブラックオニキス) 등을 주고 나머지는 다른 석상에게 주자. 그러면 검을 뽑을 수 있는데 물론 보스가 출현한다. 보스인 윗치는 마미라는 미이라 동료를 소환해서 일행들을 공격하는데 마미는 신경쓰지 말고 위치만을 집중공격하자.

얼음지역에서는 발을 잘 디디자

매지컬 곡괭이로 부수자

보석들을 잘 분배하자

보스 윗치

엔릿치 성의 구원

도일이 습격을 당한다

아카네와의 만남

검을 얻고 우두머리에게 가면 갑자기 도일이 부상을 당한 채로 모습을 드러내는데 도일은 한쪽 벽에 암기를 던진다. 던진 곳에서는 흉수가 등장하는데 그 흉수는 판사(パンサー)라는 닌자 마을의 엘리트로서 자신의 비밀에 싸인 혈연과 아무리 실력을 키워도 그것을 쓸 수 없는 닌자들의 생활에 진력이 났다며 아서일행의 검을 빼앗으려고 한다. 그때 아카네라는 여닌자가 판사를 막고 판사는 훗날을 기약하며 사라진다. 이제 엔릿치 성에 가서 왕을 구해야 하는데 성으로 가는 길은 막혀 있다. 아카네가 비밀길을 안다며 지하수로로 가자고 한다. 지하미로에서 맨 북서쪽에 가보면 배를 댈 수 있는 나무판자가 있을 것이다. 그 판자에서 아카네는 물의 정령을 이용하여 인공배를 만드는데 그 배를 타고 왕궁 지하미로로 갈 수 있다. 지하미로는 굉장히 단순하니 계속 올라가면 왕의 방으로 통하게 된다. 아서는 왕을 향해 검을 사용하는데 그러자마자 왕과 폴테의 몸에서 악령들이 빠져나와서 전투를 하게 된다. 악령을 이기면 리리크스가 부활한 악령들과 함께 일행들에게 싸움을 거는데 우선은 뒤에 있는 악령들을 물리치자. 리리크스는 악령들을 보조마법으로 도와주거나 스파크2를 사용하는데 전체 60정도의 위력을 주니 주의하자. 왕들을 구하면 지하의 벽면에 새겨진 천년왕국의 부활을 저지하는 영웅들이 아서들 일행같다며 서쪽 사당과 동쪽 사당의 신기(神器)들도 모으라고 한다. 그리고 마법사 폴테도 동료로 들어온다. 그리고 시간이 나면 닌자들의 마을에 가서 우두머리와 다시 한번 이야기를 해보자. 도일이 일행들을 도우기 위해서 떠났다는데 어느 마을에 숨겨져 있으니 그를 찾아 동료로 삼자.

아카네가 비밀길을 가르쳐 준다

리리크스와의 싸움

사당의 3신기들

왕국을 구한 후에는 데자이아 마을길이 뚫려 있으니 숲을 안 거치고도 마을로 갈 수 있다.

마을에서 그동안 밀렸던 무기 제작을 하고 출발하자. 사당들은 남쪽, 서쪽, 동쪽순으로 해결해야 하는데 남쪽은 해결했으니 서쪽 사당으로 출발하자. 서쪽 사당에는 검을 사용하여 결계를 해결하고 안으로 들어가면 이상한 거북이가 무언가를 바라며 대기하고 있는데 미로 중에서 거북이의 먹이라는 아이템을 얻을 것이다(カメのエサ) 그것을 거북이한테 주면 거북이는 기뻐하며 일행들을 다른 곳으로 데려다 준다.

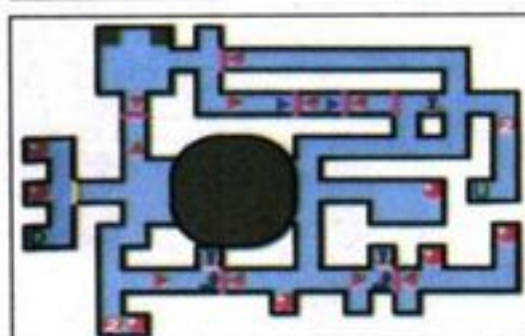
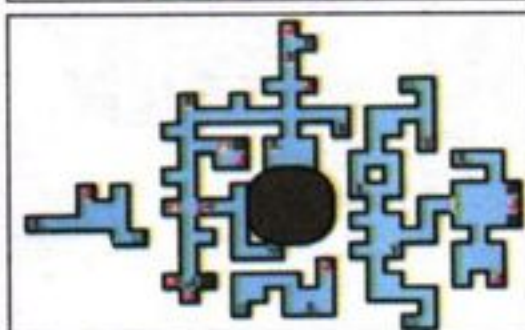
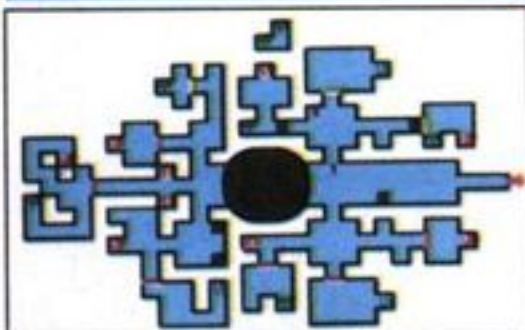
그리고 미로를 탈출해도 한 번 먹이를 준 거북이는 다시는 먹이를 안줘도 그냥 태워 준다.

그리고 벽중에 다른 벽들과는 다른 이상한 색깔의 벽을 발견할 것이다. 그 벽은 닷슈를 써서 부딪치면 벽이 무너지면서 숨겨진 아이템을 얻을 수 있다(숨겨진 아이템은 거의가 진행에 중요 아이템이다) 마지막으로 타는 거북이부터는 거북이가 갈 방향을 지시해 달라는데 고른 방향에 따라 밧소의 강력한 도끼 무기인 히트 악스를 얻을 수 있고 다른 방향은 보스를 만날 수 있다.

마지막 거북이가 내려 준 곳에서 벽을 보면 벽면에 "진실의 눈동자"에 관한 말을 한다. 진실의 눈동자(眞實の瞳)를 사용하면 길이 생기는데 길을 다 건너면 보스인 킹스네일이 등장한다.

다리와 몸으로 구분이 되있는데 전체공격을 제외하고는 별볼일 없는 보스다. 거울(御鏡)을 얻으려 하면 가룸이 나타나서 많은 성장을 했다며 옛날에 밧소와 헤어진 리사

맵A와 맵B를 갖다움
거북이
거북이가 수영하는 경로
어느 장소로 갈 것인가 선택
ㄱ~ㅅ:위
아래로 움직이는 바위
다리를 통과하면
닷슈로 부수는 벽
결계
진실의 눈동자를 사용
보스 출현

만드라고의 씨앗
문을 여는 스위치
하나의 문을 여는 스위치
90° 회전한다
❶ 석상
❷ 타로스의 석상(조사하면)
❸ 샘이 나오는 장소
❹ 보스

를 건네주고 간다. 그녀를 동료로 얻은 다음 서쪽을 해결했으니 마지막인 동쪽의 사당으로 가자.

동쪽 사당은 우선은 벽면에 있는 4가지 석상의 비밀을 해결해야 하는데 미로의 여러군데에 숨겨져 있다. 미로 중에는 만드라고라는 씨앗을 조사하면 전투를 하는데 전투에서 이기면 계단이 만들어진다. 3층에는 스위치를 이용하여 문을 여는 곳이 나오는데 문의 앞에는 90°회전하는 이상한 함정이 있어서 그것을 밟다 보면 문은 닫혀 버린다.

어지간한 스위치 트랩은 닷슈로 해결하고 마지막 90°회전 트랩은 B버튼을 누른 채로 옆으로 통과해서 뚫자.

4가지의 석상을 모두 해결하면 2층의 빈 수조(水操)에서 생명의 물이 샘솟는데 그 샘물을 수병에다 담은 후 4층의 빨간 만드라고에 부으면 살아나는데 하지만 그것은 보스였다.

매드 브롯삼이라는 이 식물 보스는 촉수를 이용하여 공격하는데 독에 잘 걸리게 하니 멜로디같은 회복전문 캐릭터를 이용하여 싸우자. 이제 3신기를 모두 모았다. 참고로 핫타리 라는 소괴물의 탈을 쓴 뱀 몬스터를 가끔 볼 수 있는데 이 녀석은 드래곤 퀘스트의 메탈 슬라임 같이 잘 도망가지만 잡으면 경험치가..........?

거북이에게 먹이를 주자

석상의 비밀을 해결

보스 매드 브롯삼

핫타리를 잡으면 경험치가..........?

대신관과의 만남

3신기를 가진 후 성안에 벽면이 새겨진 방에 들어가면 3신기를 사용하여 신기루의 마을로 갈 수 있다. 하지만 한 번 들어가면 일을 해결하기 전에는 나올 수가 없으니 이 세계에서 미진한 일을 해결하고 들어가자.

신기루의 마을. 이 마을은 시간의 흐름이 멈춘 마을이다. 그리고 문제는 "졸음의 탑"을 해결하기 전에는 전의 세계로 못 빠져나가는 것이다. 무기들은 마지막 마을인 만큼 최강급 장비들이나 가격이 끔찍하니 중요한 것만을 사자.

졸음의 탑의 수수께끼를 해결

석판의 수수께끼를 풀면 탑으로 들어갈 수 있게 된다. 석판 B를 예로 들면 〔塔に向かいて右手かざしつつ〕이라는 것은 탑이 자신의 우측에 오도록 선다는 의미이다. 〔南より踏み入れ 我に收めよ〕이라는 것은 남쪽에서부터 석판을 밟는다는 의미이다. 방향을 바꾸지 않고 진행하는 것이 포인트다.

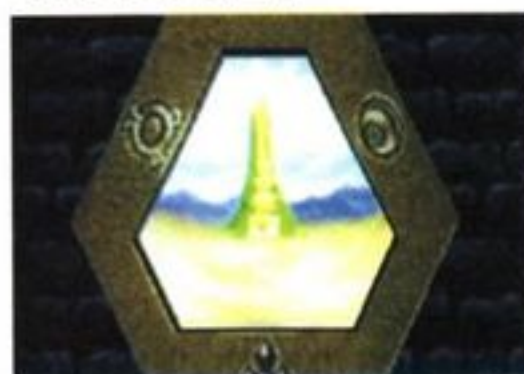
의식을 받기 위해서 탑의 최상층을 가야 하는 일행들. 1층에 많은 수의 레버들이 있는데 당기지 않아야 할 것은 그다지 없다. 직접 지도를 그려 가며 하는 것도 좋고 당기지 않으면 나아갈 수 없는 레버도 있으니 잘 기억해 두자. 그리고 위층으로 올라가게 해주는 레버는 다시는 사용할 필요가 없다.

태양의 부조를 완성시켜라
우선 만월의 부조를 완성시키는 것이 전제조건이지만, 태양의 모양을 찾아서 끼워 넣으면 태양의 부조가 완성된다. 물이 떨어지는 장소에 가보라.

만월의 부조를 완성시켜라
레버를 당기면 6층으로 올라갈 수 있는 계단이 보인다. 그렇지만, 계단의 앞이 벽으로 가로막혀 있어서 6층으로 올라갈 수가 없다.
2층에서 만월의 부조를 입수해서 만월의 부조를 완성시켜라. 천정이 내려갈 때 계단의 앞으로 나아갈 수 있다.

3층의 십자로 모양의 던전은 대부분이 회전 트랩으로 이루어져 있다. 회전을 잘못하면 자신이 어느 곳에 있는지 조차도 모를 수가 있으니 오토맵으로 방향을 잘 확인하자. 모든 부조를 다 완성시키면 태양의 부조에서 빛이 나오며 6층까지 구멍이 뚫린다. 2층에서 6층까지 한 번에 가면 보스인 브레다와의 전투다. 브레다는 강한 공격을 하고 어택1도 사용하는데 브레다가 어택1을 쓴 채로 공격을 했을 때 방어력이 약한 캐릭터가 맞으면 심각한 부상을 입으니 주의하자.

이제 마지막 층에 가면 대신관을 만날 수 있다. 대신관이 아서에게 내린 시련은 2가지. 하나는 석판의 미로를 해결하여 탑에 들어가는 것. 그리고 탑의 미로를 해결하여 최상층에 잇는 대신관이 있는 장소까지 오는 것이다. 시련을 모두 해결했을 때, 스피릿트가 옮겨 탄 일행 3인은 초인 이노베타가 되는 의식(儀式)인 이볼류션을 하게 된다.

데자이아 광산2

벽면에 새겨져 있는 방에서 3신기를......

천정에 구멍이

떨어져 내려오는 장소, 리리크스의 결계, 갱차, 갱차의 선로를 바꾸는 레버

데자이어 광산에서 못가본 장소에 가보면 사악한 기(氣)가 흐르는 결계가 있을 것이다. 그 결계는 초인이 된 아서의 마법인 인페르노(インフェルノ)의 마법으로 해결이 가능하다. 이 던전에서 지하 1층은 대부분이 로디와 재회한 곳이기 때문에 갈 필요가 없을 것이다. 갱차(トロッコ)를 타고 모험을 하면 되는데 갱차를 타면 반드시 1마리는 갱차 고스트가 나오니 주의하자. 2층, 3층에는 선로가 일정해서 빙빙 도는 장소가 있는데 이렇게 되면 탈 의미가 없으니 레버를 당겨서 선로를 바꾸자.

고드 마운틴

갱차를 통해서 도착한 고드 마운틴. 과연 정상에 기다리고 있는 것들은..........?

마법 리스트

마법

공격마법-아서, 멜로디, 폴테

이름	MP	위력	대상	효과
헬 블라스터(ヘルブラスト)L1	2	8	적1	바람의 힘으로 공격
헬 블라스터(ヘルブラスト)L2	4	25	적전체	바람의 힘으로 공격
헬 블라스터(ヘルブラスト)L3	6	45	적전체	바람의 힘으로 공격
헬 블라스터(ヘルブラスト)L4	8	70	적전체	바람의 힘으로 공격
블레이즈(ブレイズ)L1	2	10	적1	화염의 힘으로 공격
블레이즈(ブレイズ)L2	4	29	적전체	화염의 힘으로 공격
블레이즈(ブレイズ)L3	6	60	적전체	화염의 힘으로 공격
블레이즈(ブレイズ)L4	10	85	적전체	화염의 힘으로 공격
후리즈(フリーズ)L1	3	2	적1	얼음의 힘으로 공격
후리즈(フリーズ)L2	5	35	적전체	얼음의 힘으로 공격
후리즈(フリーズ)L3	8	7	이적전체	얼음의 힘으로 공격
후리즈(フリーズ)L4	12	95	적전체	얼음의 힘으로 공격
스파크(スパーク)L1	5	42	적전체	천둥의 힘으로 공격
스파크(スパーク)L2	8	72	적전체	천둥의 힘으로 공격
스파크(スパーク)L3	5	110	적전체	천둥의 힘으로 공격
스파크(スパーク)L4	20	160	적전체	천둥의 힘으로 공격
인페르노(インフェルノ)L1	40	250	적전체	빛의 힘으로 공격
인페르노(インフェルノ)L2	60	400	적전체	빛의 힘으로 공격
엘리먼트(エレメント)L1	4	33	적전체	바람의 정령을 소환
엘리먼트(エレメント)L2	6	60	적전체	얼음의 정령을 소환
엘리먼트(エレメント)L3	10	85	적전체	불의 정령을 소환
엘리먼트(エレメント)L4	15	120	적전체	흙의 정령을 소환

공격보조마법-아서, 멜로디, 폴테, 리사, 로디

이름	MP	위력	대상	효과
서포트(サポート)L1	2		아군1	수비력과 민첩성 향상
서포트(サポート)L2	5		아군전체	수비력과 민첩성 향상
슬로우(スロウ)L1	2		적1	수비력과 민첩성 다운
슬로우(スロウ)L2	5		적전체	수비력과 민첩성 다운
어택(アタック)L1	7		아군1	공격력 향상
슬립(スリープ)L1	3		적1	잠자게 만든다
슬립(スリープ)L2	6		적전체	잠자게 만든다
소울스틸(ソウルスチル)L1	7		적1	즉사
소울스틸(ソウルスチル)L2	13		적전체	즉사
앤치스펠(アンチスペル)L1	5		적전체	마법을 봉한다
멜로스펠(メロウスペル)L1	2		아군1	마법 내성을 향상
멜로스펠(メロウスペル)L2	5		아군전체	마법 내성을 향상
레지스터(レジスト)L1	2		아군1	브레스 내성을 향상
레지스터(レジスト)L2	5		아군전체	브레스 내성을 향상
스플랫쉬(スプラッシュ)L1	5		적전체	걸려 있는 마법을 없앤다

치료마법-아서, 멜로디, 폴테, 리사

이름	MP	위력	대상	효과
힐(ヒール)L1	2		아군1	HP를 40회복한다
힐(ヒール)L2	4		아군1	HP를 80회복한다
힐(ヒール)L3	6		아군1	HP를 150회복한다
힐(ヒール)L4	8		아군1	HP를 가득 채운다
오라(オーラ)L1	7		아군전원	HP를 40회복한다
오라(オーラ)L2	11		아군전원	HP를 80회복한다
오라(オーラ)L3	15		아군전원	HP를 150회복한다
오라(オーラ)L4	20		아군전원	HP를 가득 채운다
리프레인(リフレイン)L1	8		아군1	매턴 HP를 50 회복
리프레인(リフレイン)L2	13		아군1	매턴 HP를 100 회복
레이즈(レイズ)L1	10		아군1	회생(HP는 절반)
레이즈(レイズ)L2	20		아군1	회생(HP는 가득)
안티도우테(アンイドウテ)L1	3		아군1	독, 맹독 치료
안티도우테(アンイドウテ)L2	6		아군1	독, 맹독, 마비, 패닉 매료 치료

기타마법-아서

이름	MP	위력	대상	효과
리턴(リターン)L1	7			던전 입구로 와프
리턴(リターン)L2	5			적이 잘 안나온다

인술

공격인술-로디, 아카네

이름	MP	위력	대상	효과
상처(かまいたち)L1	2	9	적1	바람의 힘으로 공격
상처(かまいたち)L2	4	27	적전체	바람의 힘으로 공격
상처(かまいたち)L3	6	55	적전체	바람의 힘으로 공격
상처(かまいたち)L4	9	80	적전체	바람의 힘으로 공격
불속에 숨음(かとん)L1	2	11	적1	화염의 힘으로 공격
불속에 숨음(かとん)L2	4	30	적전체	화염의 힘으로 공격
불속에 숨음(かとん)L3	6	65	적전체	화염의 힘으로 공격
불속에 숨음(かとん)L4	10	90	적전체	화염의 힘으로 공격
뇌진(らいじん)L1	5	40	적전체	천둥의 힘으로 공격
뇌진(らいじん)L2	8	70	적전체	천둥의 힘으로 공격
뇌진(らいじん)L3	15	105	적전체	천둥의 힘으로 공격
뇌진(らいじん)L4	20	150	적전체	천둥의 힘으로 공격

공격보조인술-로디, 아카네

이름	MP	위력	대상	효과
질풍술(はやての術)L1	2		아군	수비력과 민첩성 향상
질풍술(はやての術)L2	5		아군전체	수비력과 민첩성 향상
구름계의 술(くも系の術)L1	2		적1	수비력과 민첩성 다운
구름계의 술(くも系の術)L2	5		적전체	수비력과 민첩성 다운
귀신술(鬼神の術)L1	7		아군1	공격력 향상
괴물술(あやかしの術)L1	4		적전체	명중률 다운
난심술(亂心の術)L1	7		적전체	혼란시킨다
졸음술(まどろみの術)L1	3		적1	졸게 한다
졸음술(まどろみの術)L2	6		적전체	졸게 한다
신의 은폐술(神かくしの術)L1	7		적1	즉사
신의 은폐술(神かくしの術)L2	13		적전체	즉사
신풍술(神風の術)L1	2		아군1	브레스 내성을 향상
신풍술(神風の術)L2	5		아군전체	브레스 내성을 향상

공격보조인술-로디, 아카네

이름	MP	위력	대상	효과
치료술(いやしの術)L1	2		아군1	HP를 40 회복한다
치료술(いやしの術)L2	4		아군1	HP를 80 회복한다
치료술(いやしの術)L3	6		아군1	HP를 150 회복한다
치료술(いやしの術)L4	8		아군1	HP를 가득 채운다
기원술(きがんの術)L1	7		아군전체	HP를 40 회복한다
기원술(きがんの術)L2	11		아군전체	HP를 80 회복한다
기원술(きがんの術)L3	15		아군전체	HP를 150 회복한다
기원술(きがんの術)L4	20		아군전체	HP를 가득 채운다
소생술(そせいの術)L1	10		아군1	소생(HP는 반)
소생술(そせいの術)L2	20		아군1	소생(HP는 가득)
해독술(解毒の술)L1	3		아군1	독, 맹독 치료
해독술(解毒の술)L2	6		아군1	독, 맹독, 마비, 패닉, 매료 치료

버파3의 새턴이식을 위한 연습 게임

파이터즈 메가믹스

●장 르	격투액션	●현지 발매일	'발매중
●제작사	세 가	●현지 가격	미정

버철 파이터와 파이팅 바이퍼즈에 등장하는 캐릭터를 선택하여 배틀할 수 있는 게임이 등장하였다. 스테이지는 물론 캐릭터를 마음대로 선택할 수 있을 뿐만이 아니라 숨겨진 캐릭터와 모드 등 신비에 가까운 체험을 할 수 있어 마음에 들었다.
또한 전체적인 기술이 버파3에서 볼 수 있는 회피 기술 등 조금만 게임을 해보면 버파3의 새턴이식을 위한 연습 게임이라는 것을 알 수 있다.

게임 시스템

「파이터즈 메가믹스」는 파이팅 바이퍼즈(이하 파바)와 버철 파이터(이하 버파) 시스템을 혼합하지 않고 옵션으로 둘 중 하나를 선택해서 플레이 할 수 있다. 그 이유는 파바와 버파의 게임시스템이 많은 차이가 나기 때문이다. 이것은 파바와 버파를 한번씩이라도 플레이 해본 독자라면 이해 하기가 쉽다. 특히 주목할 만한 것은 버파3 기술의 추가이다. 대쉬라든지 점프 같은 이동면에서는 버파2 (필자가 생각하기에는 2.1버전을 따른 것 같다)가 이어졌다고 할 수 있지만, 기술 커맨드 면에서는 버파3를 따른다. 그렇기 때문에 버파3의 답답함을 「파이터즈 메가믹스」에서 어느정도 해소해 준다.

모 드

모드 선택 화면

1P 모드

1P vs CPU의 대전. 1인용밖에 할 수 없어서 도중에 2P의 난입이 절대로 되지 않는다.

이 1P 대전은 정해진 몇가지 코스를 클리어하는 것이 목표다. 처음에는 4가지 코스가 있는데, 이것들 중 어느 특정한 코스를 클리어하게 되면 숨겨진 캐릭터가 나온다. 4가지 코스(A,B,C,D)를 다 클리어했다면 그것으로 끝나는 게 아니고 새로운 3가지 코스(E,F,G)가 나오게 되고 이것을 또 클리어 하면 H 코스가 생기며 또 이것을 클리어 하면 I 코스가 생긴다.

A 부터 I까지의 코스를 모두 클리어하면 10명의 숨겨진 신 캐릭터를 모두 선택할 수 있다. 신 캐릭터는 버철 캅,소닉 더 파이터즈 등에 등장하는 캐릭터들이다.

이것이 1P모드이다.

코스 설명

코스 A

코스 A (견습 코스 : NOVICE TRIAL)

대전 순서 : 토키오 → 파이 → 피키 → 순제 → 그레이스 → 리온
보 스 : 교복(?) 하니
클리어 후 선택 가능 캐릭터 : 없음

코스 B

코스 B (버파 코스 : VIRTUA FIGHTERS)

대전 순서 : 라우 → 사라 → 제프리 → 카게 → 잭키 → 울프
보 스 : 키즈 아키라
클리어 후 선택 가능 캐릭터 : 키즈 아키라 , 키즈 사라

코스 C

코스 C (파바 코스 : VIPERS)

대전 순서: 그레이스 → 피키 → 토키오 → 삼맨 → 락셀 → 하니
보 스 : URA 반
클리어 후 선택 가능 캐릭터 :URA 반

코스 D

코스 D (여성 캐릭터 코스 : GIRLS)

대전순서 : 하니 → 파이 → 그레이스 → 사라 → 제인 → 듀랄
보 스 : 자네트
클리어 후 선택 가능 캐릭터 : 자네트

코스 E

코스 E (완력의 캐릭터 코스 : MUSCLE)

대전 순서 : 반 → 제프리 → 제인 → 울프 → 마러 → 아키라
보 스 : 바크
클리어 후 선택 가능 캐릭터 : 바크 , 빈

코스 F

코스 F (멋진남자 코스 : SMART GUYS)

대전 순서 : 잭키 → 토키오 → 리온 → 락셀 → 카게 → 아키라
보 스 : 랜타 히어로
클리어 후 선택 가능 캐릭터 : 랜타 히어로

코스 G

코스 G (압삽한 캐릭터 코스 : DIRTY FIGHTERS)

대전 순서 : 삼맨 → 라우 → 제인 → 아키라 → 마러 → 듀랄
보 스 : 데크
클리어 후 선택 가능 캐릭터 : 데크

코스 H

코스 H (보스 코스 : BOSSES)

대전순서 : 듀랄 → 마러 → URA 반 → 자넷 → 랜타히어로 → 키즈아키라
보 스 : 시바
클리어 후 선택 가능 캐릭터 : 시바

코스 I

코스 I (숨겨진 캐릭터 코스 : SECRETS)

대전순서 :쿠마짱 → 바크 → 교복하니 → 데크 → 빈 → 키즈사라
보 스 : 호네트
클리어 후 선택 가능 캐릭터 : 호네트

전 캐릭터를 다 찾았다!!

서바이벌 모드

제한 시간 내에 몇명의 캐릭터를 쓰러뜨리는가를 겨루는 모드. 자신의 실력을 측정할 수가 있다.

이 서바이벌 모드에서는 캐릭터마다 단판으로 승부를 낸다. 중요한 것은 승리해도 체력 게이지가 차지 않으므로 신경을 써서 대전을 해야 한다.

그리고, 플레이어의 능력 대로 제한시간을 설정할 수 있다. 시간은 3분, 7분, 15분 이렇게 3가지이다.

서바이벌 모드가 끝나면 플레이어의 제한시간 동안 이긴 캐릭터수가 저장된다.

서바이벌 모드의 성적표

VS 모드

VS 모드에서는 GAME 타입을 정해 줄 수 있다. 타입은 1P vs CPU , 1P vs 2P로 두 가지 중에서 택하는 것이다. 1P vs CPU 모드에서는 상대 캐릭터를 CPU가 임의로 정해주는 것이 아니라 플레이어가 이를 지정해 주어야 한다.

일단 캐릭터를 선택하게 되면 스테이지 선택 화면이 나오는데 스테이지는 두가지 종류를 고를 수 있다.(벽이 있는 스테이지, 벽이 없는 스테이지) 랜덤(임의)으로 선택도 가능하다.

팀배틀 모드

자신만의 팀을 구성하여 상대팀과 대결하는 모드이다. 캐릭터는 8명까지 선택할 수 있는데, 한번 선택했던 캐릭터를 또 선택할 수 있다. 자신이 좋아하는 캐릭터들로 팀을 구성하기 때문에 무척 재미있다.

이 모드도 VS 모드와 마찬가지로 스테이지를 선택할 수 있다. 또한 체력 게이지의 원상복귀, 원상복귀 불가 모드 중에 하나를 선택해야 하는데 이것도 플레이어의 취향에 따라 선택한다.

트레이닝 모드

캐릭터별로 기술을 익히는 모드이다. 기본기부터 연속기, 잡기, 반격기 등을 연습하는 모드. 단순히 커맨드만 연습하는 게 아니라 파워도 측정할 수 있고 어떤 상황에 쓰는 기술인지 설명도 된다.

10명 정도 성공하면 숨겨진 옵션을 고를 수 있다.

아키라의 기술을 마스터해 볼까?

레코드

1P모드와 서바이벌 모드에서의 플레이어의 성적표(?)라고 할 수 있다.

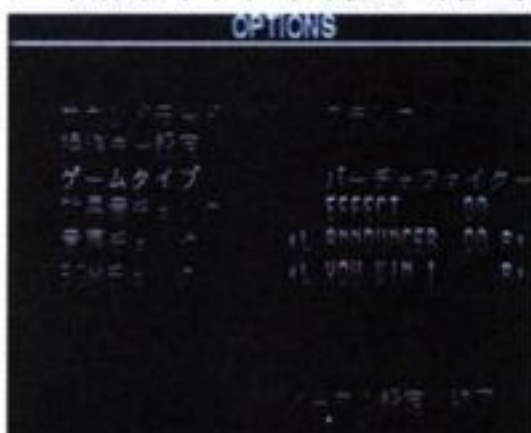
옵션

「파이터즈 메가믹스」에서는 모드마다 캐릭터 선택 화면에서 START 버튼을 눌러 주면 그 모드에서 필요한 옵션들을 설정할 수 있다. 모드 마다 한두개 정도 갯수의 차이가 있을 뿐, 별다른 것은 없다.

그리고 「파이터즈 메가믹스」에서는 숨겨진 옵션도 존재한다. 옵션을 찾는 법은 뒤에 설명하겠다.

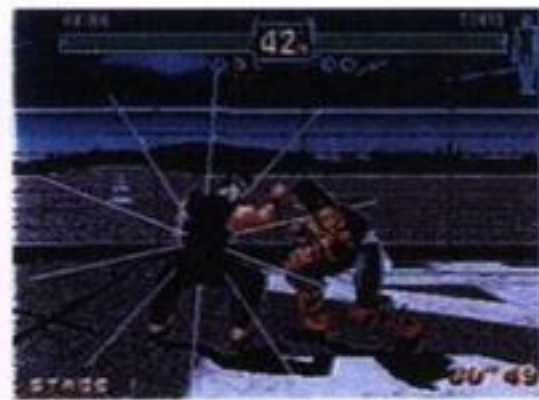
기본 옵션

모드 선택시 화면 맨 우측 하단에 커서를 옮기고 버튼을 누르면 나온다. 여기서는 사운드(스테레오/모노) 설정이라든지 사운드 테스트를 할 수가 있다. 버튼 설정 또한 가능하다.

이 옵션에서의 특이점은 게임 타

기본 옵션이다

입을 선택 할 수 있다는 것. 버철파이터 타입과 바이퍼즈 타입 중에서 자신의 취향에 맞게 설정할 수 있다. 처음엔 바이퍼즈 타입으로 설정 되어 있다.

＊ 추가 설명
(바이퍼즈 타입/버철파이터 타입)

바이퍼즈 타입 : 공중 낙법이라든지 아머 파괴기 또 가드앤어택등의 기술 그리고 벽이 부서지는 것을 볼 수 있다. 이 모드로 하게 되면 상당히 통쾌한 느낌을 받을 수 있다.

앗! 아키라가 가드 앤 어택을??

버철파이터 타입: 이 타입으로 플레이하게 되면, 바이퍼즈와는 다르게 아머 파괴기 또 공중낙법, 가드앤어택, 벽이 부서지지 않는다. 즉, 좀더 실제 적인 대전을 즐길 수가 있다.

두 타입의 공통점 :
회피와 이동방법등을 들 수 있다.

추가 옵션

이 옵션은 1P모드에서 한가지 코스만 클리어해도 생기는데, 숨겨진 옵션을 모아 놓았다고 할 수 있다. 숨겨진 옵션을 살펴 보자.

BGM : 1P 모드중 한가지 코스만 클리어하면 생기며 배경음악은 ON/OFF를 결정 한다.

Ending BGM : BGM와 마찬가지로 한 코스만 클리어하면 생기고 그동안 본 앤딩의 음악을 들을수 있다.

1P/2P no damege : 1P 나 2P 캐릭터의 데미지를 없애는 모드. 500번 이상의 대전을 해야 생긴다.

??? : 아직 발견되지 않은 모드

Hyper Mode : 새턴용 파바에서 존재 했던 하이퍼 모드. 하이퍼 모드를 ON 시키면 어떠한 기술이라도 딜레이가 없이 연속기화 하여 쓸 수 있다. 이 모드는 모든 코스를 통과하면 생긴다.

Training Enemy : 트레이닝 모드에서 상대 캐릭터를 고를 수 있다. 이 모드는 트레이닝 모드에서 10명 정도의 캐릭터의 모든 기 술을 OK 시켜야 나온다.

Survival Stage : 서바이벌 모드에서 마음에 드는 스테이지를 선택할 수 있는 모드. 서바이벌 모드에서 3분, 7분, 15분 모드에서 모두 1위를 하게 되면 나온다.

Portrait : 그동안 본 엔딩에서 CG만을 따로 모아둔 것이다. (엔딩에서 보면 간간히 CG가 나온다) 1P모드에서 모든 코스를 클리어하면 나옴.

Book Keep : 그동안의 전적을 기록해 놓은 모드. 그동안의 전적과 트레이닝 모드의 성적을 살펴볼 수 있다.

마음에 안드는 캐릭터를 상대로.. 에잇↑↑

이런 멋진 CG가...

아직 찾지 못한 옵션은 찾은대로 '금단의 비법' 에 실어 드리겠습니다.

사용키 설명

버 튼
A : 가 드
B : 펀 치 C : 킥
X : B + A
Y : C + A D : A + B + C
L/R : 회피 이동

이 동
←/→ : 좌우로 천천히 이동
←←/→→ : 살짝 대쉬
←←/→→ : 달리기
←L / →L : 달리기
(←←/→→와 동일)
↘/ ↑/ ↗ : 소점프
↘/ ↑/ ↗ : 대점프
L/R/↓L/↓R : 회 피

일어나기
↑/↓/←/→ :
방향키의 방향으로 굴러서 일어나기
버튼연타 : 기상 공격
L/R :
헤드 스프링으로 일어나기
공중 A+B+C / 공중 R :
띄우는 기술에 맞고 떴을 때, 공중 낙법

신 캐릭터 별 기술 공개

✓ 키즈 아키라, 키즈 사라, URA 반은 원래의 캐릭터와 기술이 동일 하다. (키즈아키라 = 아키라)

바 크

기술명	커 맨 드
스트레이트	P
더블 스트레이트	PP
스트레이트 콤보	PP↓P
해머펀치	↓P
더블해머	↓PP
앞차기	K
회전그네 펀치	P+K
파워 스트레이트	←P
투 사이드 펀치	→P
투 사이드 콤보	→PPP
파워 크래인	↑P

호네트

기술명	커 맨 드
휠 어택	P+G
해딩	P+K+G
들이받기	→→P

시바

기술명	커 맨 드
잽	P
돌려차기	K
중단차기	↘K
하단차기	↓K
파워스매시	P+K
해딩	P+K+G
상보정주	→P
찌르기	→→P
베기	←→P
업어치기	P+G

빈

기술명	커 맨 드
부리쪼기	P
연속쪼기	PPPPP
앞차기	K
연속차기	KKK
사커볼 범버	→K
폭탄 투하	점프중 P
회전스트레이트	→P
스트레이트 범버	→PP
해딩	↑P
뛰어 앞차기	↑K
백킥	→→K
딜레이 옆차기	K+G

데크

기술명	커 맨 드
어퍼	↘P
더블어퍼	↘PP
앨보	→P
가위차기	K
무릎차기	→K
섬머솔트 캔슬	↖K(체력소모)
볼링공 던지기	P+G

랜타히어로

기술명	커 맨 드
잽	P
콤보어퍼	PPP
미들킥	K
더블 미들킥	↘KK
다리걸기	↓K
배전각	↖K
파워웨이브	↓↘→P
스핀킥	K+G

자네트

✓ 통상기술은 버철 파이터 3의 아오이와 같다.

기술명	커 맨 드
총쏘기	←→ P+K (연사가능)
체포모션	→↘↓↙←P+G

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 출시타이틀에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 1월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		1/15	알카노이드	타이토	4,980엔
PS		1/10	리얼바우트 아랑전설	SNK	5,800엔
PS		1/10	레이싱 루비	세미	5,800엔
PS		1/10	루팡3세 칼리오스트로성의 재회	어스믹	6,800엔
PS		1/10	로드런너 엑스트라	파트라	4,800엔
PS		1/10	시티 브라보!	알트론	6,800엔
PS		1/10	레이스톰	타이토	5,800엔
PS		1/10	모우자!	버진	5,800엔
PS	★	1/31	파이널 판타지Ⅶ	스퀘어	6,800엔
PS		1/31	삼국지 공명전	고에이	7,800엔
PS		1/예정	스타워즈 다크포스	BBS	5,800엔
PS		1/예정	아이언 맨/XO	어클레임 저팬	5,800엔
PS		1/예정	프린세스 메이커-꿈꾸는 요정	소니	5,800엔
SS		1/10	로드런너 엑스트라	파트라	4,800엔
SS		1/10	레전드 오브 K-1 더 베스트 오브 콜렉션	포니캐니언	4,980엔
SS		1/10	펑키 헤드 복서스	요시모토흥업	5,800엔
SS	★	1/14	천외마경 제4의 묵시록	허드슨	6,800엔
SS		1/17	타임걸 & 닌자 하야테	에그제코	5,800엔
SS		1/17	록맨8 메탈 히어로즈	캡콤	5,800엔
SS		1/17	심령주살사	타임워너	5,800엔
SS		1/17	블러스트 윈드	테크노	5,800엔
SS		1/24	EVE burst error	이미지니어	7,800엔
SS		1/24	다이나마이트 형사	세가	5,800엔
SS		1/24	데이토나USA 서키트 에디션	세가	5,800엔
SS		1/24	툼 레이더	빅터	5,800엔
SS		1/31	삼국지 리턴즈	고에이	6,800엔
SS		1/예정	에어리어51	소프트뱅크	5,800엔
SS		1/예정	시뮬레이션즈	소프트뱅크	5,800엔
SS		1/예정	BLAM! 머신헤드	버진	5,800엔
SS		1/예정	스포트 고우즈 투 헐리우드	버진	5,800엔
SS		1/예정	울프팡 SS 공야2001	엑싱	5,800엔
SS		1/예정	파이팅 일루전 K-1 그랑프리	엑싱	5,800엔
SS		1/예정	BUG TOO!!	세가	미 정
SS		1/예정	룸 메이트	데이탐	5,800엔
SS		1/예정	J리그 GO!GO!GOAL	테크모	미 정
SS		1/예정	크리티컬 더 크리티컬 컴뱃	빅동해	5,800엔
N64		1/예정	헥센	게임뱅크	9,800엔

우와! 드디어 나왔다. 『파이널 판타지Ⅶ』 거기다가 SS는 『천외마경 제4의 묵시록』.
둘의 싸움이 볼만하겠군. 차라리 2인 플레이가 가능한 『데이토나USA 서키트 에디션』은 어떨까?

'97년 2월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
PS		2/14	툼 레이더	빅터 소프트	5,800엔
PS		2/21	도라에몽2	에폭사	5,800엔
PS		2/28	웜즈	아이맥스	5,800엔
PS		2/예정	남코 뮤지엄 Vol.5	남코	5,800엔
PS		2/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	6,800엔
PS		2/예정	버철 비룡의 권	컬쳐 브레인	5,800엔
PS		2/예정	크론즈 게이트	소니	7,800엔
PS		2/예정	GUNSHIP	미디어퀘스트	5,800엔
PS		2/예정	탑건	미디어퀘스트	5,800엔
PS		2/예정	X-COM 미지의 침략자	미디어퀘스트	5,800엔
PS		2/예정	스타 파이터3000	이미지니어	5,800엔
PS		2/예정	페다2	야노만	5,800엔
PS		2/예정	스페이스 잼	어클레임 저팬	5,800엔
PS		2/예정	WWF in Your House	어클레임 저팬	5,800엔
PS		2/예정	디스트럭션 더비2	SCEI	5,800엔
PS		2/예정	더 그레이트 배틀	반프레스토	5,800엔
PS		2/예정	배트맨 포에버 아케이드 게임	어클레임 저팬	5,800엔
PS		2/예정	마크로스 디지털 미션VF-X	반다이 비주얼	6,800엔
PS	N	2/예정	삼국지Ⅴ	고에이	9,800엔
SS		2/14	엘리베이터 액션 리턴즈	빙	5,800엔
SS		2/예정	어브벤스트V.G(초회 한정)	TGL	9,800엔
SS		2/예정	배트맨 포에버 아케이드 게임	어클레임 저팬	5,800엔
SS		2/예정	JAM 익스트림	어클레임 저팬	5,800엔
SS		2/예정	스페이스 잼	어클레임 저팬	5,800엔
SS		2/예정	WWF In your House	어클레임 저팬	5,800엔
SS		2/예정	블랙 돈	버진	5,800엔
SS		2/예정	다이나와 아이란	게임 아츠	미 정
SS		2/예정	페널티아 스토리		
SS		2/예정	커맨드 앤 컨커	세가	6,800엔
SS		2/예정	클레오파트라 포춘	타이토	5,800엔
SS		2/예정	스쿨팡 -공아외전	데이타이스트	미 정
SS		2/예정	더 레전드 오브 에덴2	일본 콜롬비아	미 정
SS		2/예정	초시공요새 마크로스	반다이 비주얼	6,800엔
SS		2/예정	중장기병 레이노스2	메사이아	미 정
N64		2/28	실황 파워풀 프로야구4	코나미	9,800엔
N64		2/예정	J리그 다이나마이트 사커64	이미지니어	9,980엔

이번달에는 『페다2』와 『중장기병 레이노스2』가 눈에 띄는군.
또한 영화로도 화제를 모았던 『스페이스 잼』이 PS, SS모두 출시되는데 게임은 과연 어떨까?

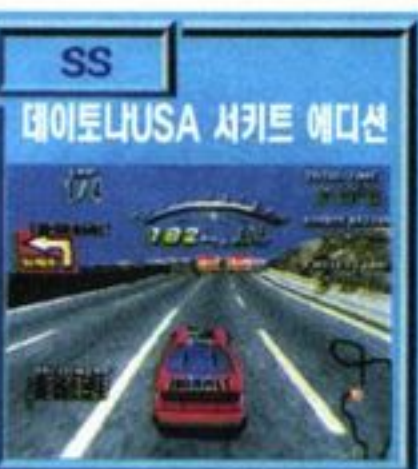
이달의 구입 추천작 BEST 5

PS
프린세스 메이커-꿈꾸는 요정

PS
파이널 판타지Ⅶ

SS
천외마경 제4의 묵시록

SS
다이나마이트 형사

SS
데이토나USA 서키트 에디션

'97년 3월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	3/예정	프로야구 열투 퍼즐 스타디움	코코넛 저팬	6,800엔
PS	3/7	런닝 하이	렉스	5,800엔
	★ 3/14	부시도 블레이드	스퀘어	5,800엔
	★ 3/예정	사가 프론티어	스퀘어	미 정
	3/예정	맥스 레이서	PD	5,800엔
	3/예정	쿼바디스	그램스	5,800엔
	3/예정	헥스 어드벤쳐	BBS	5,800엔
	★ 3/예정	슈퍼 로보트 슈팅	반프레스토	9,800엔
	3/예정	바이오 하자드2	캡콤	미 정
	3/예정	리프레인 러브	리버힐 소프트	미 정
	3/예정	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
SS	N 3/7	웜즈	아이맥스	5,800엔
	3/7	오벨리스크	BMG빅터	6,800엔
	3/28	파렌드 스토리2	TGL	미 정
	3/28	스팀 하츠	TGL	미 정
	3/예정	맥 워리어2	어클레임 저팬	미 정
	★ 3/예정	쿼바디스2	그램스	6,800엔
	3/예정	신황권	자울스	미 정
	★ 3/예정	페이크 다운	시스템 세콤	미 정
	3/예정	헥스 어드벤쳐	BPS	5,800엔
	3/예정	미니사쿠 슈퍼팩토리	미디어 퀘스트	5,800엔
	3/예정	에이너스 판타지 스토리	미디어 퀘스트	5,800엔
N64	3/예정	튜록	어클레임 저팬	9,800엔
	3/예정	와일드 쵸퍼즈	세타	9,800엔
	3/예정	도라에몽	에폭사	9,800엔
	3/예정	스타폭스64	닌텐도	9,800엔

부시도 블레이드, 사가 프론티어, 슈퍼 로보트 슈팅, 바이오 하자드2, 리프레인 러브, 리얼 로보트 전선! 우와 PS군단이 쏟아진다.

발매 미정 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		오! 나의 여신님!	KSS	10,800엔
		슈퍼 테트리스	반다이	3,780엔
PS		슈퍼 팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
		DEEP SEA ADVENTURE	타카라	6,800엔
		PAL-신견전설	동북신사	6,800엔
		드래곤 하트	어클레임 저팬	5,800엔
		건담 더 배틀 마스타	반다이	6,800엔
		파로 워즈	코나미	5,800엔
		악마성 드라큐라X-월하의 야상곡	코나미	5,800엔
		GHOST in the SHELL	소니	미 정
		진설 사무라이 무사도 열전	SNK	미 정
		제로 디바이드2	줌	미 정
	★	파이널 판타지 택틱스	스퀘어	미 정
		삼국무쌍	고에이	5,800엔
		매직 더 게더링	어클레임 저팬	5,800엔
		더 크로우	어클레임 저팬	5,800엔
		메탈 슬러그	SNK	미 정
		택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
		마법소녀 프리티세미 Part2	파이오니아LDC	미 정
		타임 크라이시스	남코	미 정
		에이스 컴뱃2	남코	미 정
		더 킹 오브 파이터즈'96	SNK	미 정
		미드나이트 런	코나미	미 정
PS		살황 파워풀 프로야구'96	코나미	미 정
		세이버 마리오네트J	반다이 비주얼	7,800엔
		투탄카멘의 유언	비자드	미 정
		맥 워리어2	엑티비전	미 정
		디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
		라이덴DX	세이브개발	미 정
		아루남의 날개	라이트 스텝	5,800엔
		레이맨2	UBI 소프트	미 정
		브레스 오브 파이어Ⅲ	캡콤	미 정
		마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	미 정
		록맨X4	캡콤	미 정
		노엘2	파이오니아LDC	미 정
SS	N	御意見無用	미디어 뮤즈	미 정
		팡즈 포롬	일본 MMI	미 정
	N	영웅강림	알파 오메가	미 정
		아이언 블러드	어클레임 저팬	5,800엔
		더 크로우	어클레임 저팬	5,800엔
		드래곤 하트	어클레임 저팬	5,800엔
		매직 더 게더링	어클레임 저팬	5,800엔
		메탈 슬러그	SNK	미 정
		진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	미 정
		슬레이어즈	각천서점	미 정
		마법학원 루나	게임 아츠	미 정
		슈퍼 팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
		드래곤 마스타 실크	데이텀	6,800엔
	★	그랜디아	게임아츠	미 정
	★	신세기 에반겔리온 -2nd 임프레션	세가	미 정
		게임 에이지/판타지 존	세가	미 정
		에베루즈	타카라	5,800엔
		D-XHIRD	타카라	미 정
		기동전사 건담 외전Ⅲ	반다이	미 정
		X-맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
		가디안 포스	석세스	미 정
		레이맨2	UBI소프트	미 정
		센치멘탈 그래피티	NEC	미 정
	★	버철 파이터3	세가	미 정
N64		64 대스모	보톰 업	미 정
		소닉 윙즈 어설트	비디오시스템	9,800엔
		멀티 레이싱 챔피온쉽	이미지니어	9,980엔
		카멜레온 트위스트	일본 시스템 서플라이	9,800엔
		초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
		3D 격투	이미지니어	미 정
		스타워즈	닌텐도	9,800엔
		듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
	N★	슈퍼 로보트 스피리츠	반프레스토	미 정
		골든아이007	닌텐도	9,800엔
		카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
		바기부기	닌텐도	9,800엔
		쿨라이머	닌텐도	9,800엔
		요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
		테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
		Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
		김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
		봄버맨64	허드슨	미 정
		슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
		J리그 라이브64	E.A.빅터	미 정
	★	젤다의 전설64	닌텐도	미 정
		마더3	닌텐도	미 정
NEOGEO CD		진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	미 정
		리얼바우트 아랑전설 스페셜	SNK	미 정
M2		D의 식탁2	와프	미 정

차세대 게임 연감

VOL.2

SEGA SATURN

게임챔프

목 차

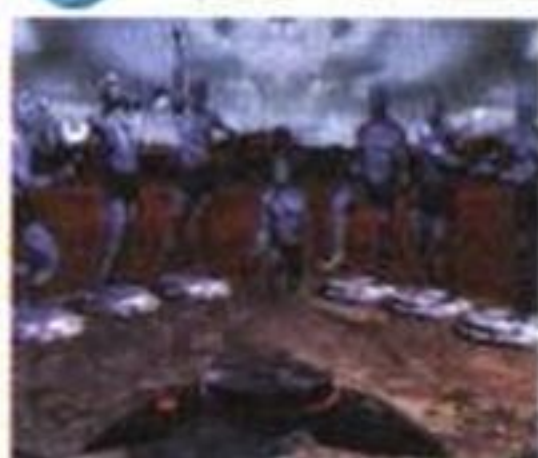
97. 2 특별부록

SEGA/SAMSUNG SATURN

카오스 콘트롤

★버진 인터렉티브
★슈팅
★95년 12월 29일
★5,800엔

플레이어는 방위군 지휘부의 「제시카 다크힐」 중위가 되어 이성인 「케쉬란」을 쳐부수는 게임이다. 적을 건사이트로 격추시키는데 명중도가 상당히 낮기 때문에 조준을 정확히 해서 쏘는 것이 포인트이다. 목적지에 도달하거나 적을 전부 없애면 클리어이다.

리턴 투 조크

★반다이 비주얼
★어드밴처
★96년 2월 2일
★5,800엔

한통의 초대장이 플레이어를 이세계「조크」로 인도한다. 이세계는 어떤 비밀을 가지고 있는 것일까? 자신은 무엇을 해야하는 것인지를 찾아내는 어드밴처 게임이다. 게임 중에 나타나는 다채로운 액션 선택기와 그것에 동반되는 스토리 전개는 상당히 높은 자유도를 가지고 있다.

닌쿠 —강자들의 대격돌—

★세가
★액션
★96년 2월 2일
★5,800엔

애니메이션 스탭들이 만든 교본에 의해 제작된 격투 게임.

CG와 셀화의 융합에 의해서 원작이 가진 세계관을 리얼하게 재현하고 있다. 통상 공격 이외에 파워 풀한 개그기나 초개그기 등이 설정되어 있고 코믹한 게임으로서 가족끼리 즐기기에 적합한 게임이다.

월드 피쉉

★미디어퀘스트
★스포츠
★96년 2월 2일
★5,800엔

일본의 유명 낚시꾼 마쓰호 씨가 감수한 본격 낚시 게임이다.

무대가 되는 호주의 실사 CG와 언동, 낚시에 걸려 물고기를 올릴 때까지의 긴박감을 맛볼 수 있다. 블랙배스 편과 트롤링 편의 모드 이외에 루어의 선택 등 마쓰호씨의 렉처 모드도 있다.

천지무용

★유미디어
★어드밴처
★96년 2월 9일
★8,900엔

기존의 성우를 모두 교체하고 어드밴처 게임의 형식을 가미한 인터랙티브 애니메이션이다. '말하다', '보다' 등 4가지 커맨드로 플레이할 수 있기 때문에 조작은 매우 간단하다. 플레이어의 선택에 의해서 스토리의 애니메이션을 즐길 수 있다.

PD울트라맨 링크

★반다이
★퍼즐
★96년 2월 9일
★6,800엔

유명한 울트라 맨 시리즈를 축으로 스토리가 전개되는 퍼즐 게임.

떨어지는 파트를 3개씩 연결시켜 지워나간다. 2연쇄, 3연쇄, 4연쇄 등으로 각 캐릭터 필살기가 작열한다. 팔탄 성인에게 붙잡혀 간 조피를 구출할 수 있을까?

로보 피트

★알트론
★액션
★96년 2월 16일
★5,800엔

팔, 다리, 몸통 등 합계 66종류의 파트를 조합하는 것에 의해 자신만의 오리지널 로보트를 만들고 대전시킬 수 있는 격투 게임. 전투에 따라서 보다 강력한 파트를 획득, 숙련도를 높힐 수 있다. 톱 랭킹을 목표로 하는 스토리도 흥미롭다.

데스 마스크

★반탄전뇌공장
★어드밴처
★96년 2월 16일
★8,800엔

서력 3016년 욕망과 범죄로 뒤덮힌 죽음의 도시에서 플레이어는 살아 남을 수 있을까?

헐리우드 최신 SFX기술에 의한 CG와 실사의 융합으로 고화질의 영상이 리얼타임으로 펼쳐지는 어드밴처 게임.

시바스 피쉉

★빅터 엔터테인먼트
★스포츠
★96년 2월23일
★6,800엔

바다 낚시 중에서도 가장 인기가 있는 시바스 피쉉을 게임화한 것. 3개 대회를 제패하고 최종적으로 시바스 앵글러의 왕좌를 목표로 하는 스포츠성 높은 토너먼트 모드와 여러 물고기를 낚는 프리 피쉉 모드의 두 가지가 준비되어 있다.

제독의 결단 –

★코에이
★시뮬레이션
★96년 2월23일
★10,800엔

태평양 전쟁을 주제로 한 이야기가 주테마인 게임이다. 일본과 미국 양대국으로부터 이야기가 시작된다. 플레이어는 일본의 경우 해군 군령부 총자, 미국의 경우는 해군 작전부장의 역할을 맡게 된다. 게임은 이동 명령과 작전 명령의 두가지 지시를 할 수 있지만 여러 조건을 클리어해야만 승리할 수 있다.

선더 호크 –

★빅터 엔터테인먼트
★슈팅
★96년 2월23일
★6,800엔

CD알라딘보이로 인기를 모았던 『선더 호크』의 속편. 주어진 미션을 충실하게 수행하는 것이 사명. 적 기지 공격이나 적 함대 공격, 그리고 아군의 호위 등 특수 임무를 맡게 된다. 게다가 공격할 때에는 적에게 적합한 미사일을 선택하지 않으면 효과가 없게 된다.

하이퍼 3D대전 배틀 게보커즈

★리버힐 소프트
★슈팅
★96년 2월23일
★6,300엔

가공 미래의 세계에서 범죄를 계속 일으키는 로보트. 스트라이커들을 토벌하는 3D대전 슈팅 게임. 애교 넘치는 캐릭터들을 조종하면서 치열한 배틀이 전개된다. 이 게임의 가장 흥미로운 점은 대전 케이블을 이용한 배틀

사이베리아

★ 인터플레이
★ 슈팅
★ 96년 2월 16일
★ 6,500엔

전편에 랜더링을 추가해 묘사된 CG가 독특한 스릴을 자아내는 데 성공한 액션 어드밴처이다. PC용으로도 호평을 받았던 게임으로 이번에는 그것을 완전 이식한 것이다. 사이베리아는 인류의 운명을 궁극의 최종 병기이다.

비법

갑자기 최종 스테이지로

게임을 가동하고 ID를 「777」이라고 입력한다. 그리고 곧 메뉴 화면에서 로드하자. 그러면 갑자기 최종 스테이지에서 게임을 시작할 수 있다.

뱀파이어 헌터

★ 캡콤
★ 격투 액션
★ 96년 2월 23일
★ 6,800엔

이전에는 사용하지 않았던 2인의 보스 캐릭터도 사용 가능하다. 또 적의 공격을 자동적으로 방어하는 「오토가드 시스템」과 연속기가 자동적으로 들어가는 「오토 체인 콤보」등으로 초보자들도 쉽게 게임에 빠져 들 수 있다.

비법

옵션 모드의 컨피그레이션에 커서를 맞추고 중킥, 약펀치, 하, 약킥, 중펀치(아나카리스의 파라오매직 커맨드)의 순서를 누른다. 그러면 옵션 모드에 어벤팅스라는 항목이 추가된다. 이 항목을 선택하면 게임스피드와 오토 가드의 유무를 설정, 라운드 수의 설정을 바꿀 수 있다. 또 BGM, 배경, CPU캐릭터 색을 클래식, 헌터, 랜덤의 3종류로부터 선택할 수 있다. 게다가 마음에 드는 BGM을 들을 수 있고 동일 캐릭터 대전 시의 캐릭터 패턴을 아케이등용고 동일한 패턴으로 즐길 수 있다.

J리그 프로 사커클럽을 만들자!

★ 세가
★ 시뮬레이션
★ 96년 2월 23일
★ 6,800엔

축구 육성형 시뮬레이션. 「프로 사커 클럽을 스스로 운영한다」는 꿈과 「근거지에 프로사커를 클럽을 갖고 싶다」라는 희망을 갖게하는 소프트이다. 스폰서나 스카우트맨, 외국인 선수 등을 구사하여 팀 전력의 레벨 업이 중요하다.

오피스로 시점 변경

일반적으로 볼 수 있는 사무실 전경. 여기에서 X, Y, Z 중 아무 버튼이나 누른다. 누른 버튼에 따라서 시점이 바뀐다. 시점은 X로 왼쪽 방향으로 이동, Y로 오른쪽 방향으로 이동. 또 Z로는 새로운 시점으로 바꿀 수 있다.

비법

스탭 롤을 볼 수 있다

이름 입력 화면에서 「스탭을 보고싶다」를 입력한다. 그러면 갑자기 비주얼 신이 나오고 그 후에 시합의 리플레이를 방불케하는 스탭 롤을 볼 수 있다.

어론 인 더 다크2

★EAV
★어드벤처
★96년 2월23일
★5,800엔

세계 최초의 폴리곤 어드벤처로서 세계적으로 명성이 자자한 『어론 인 더 다크』의 속편. 캐릭터의 리얼한 움직임이나 카메라 워크, 아름다운 색채 등 전편을 훨씬 뛰어넘는 작품이다. 2편의 무대는 전편으로부터 수년 후의 미국 서해안. 탐정 칸비의 추리가 시작된다.

요리의 철인 -키친 스타디움 투어-

★박보당
★기타
★96년 2월23일
★5,000엔

일본 후지TV의 히트 프로그램 『요리의 철인』. 명승부 10인과 철인의 기술이나 각 장면을 수록. CG에 의한 키친 스타디움에서는 철인이나 조리기구, 재료를 손에 넣을 수 있다. 심사원들의 뒷얘기나 요리인들의 상관도, 레스토랑 정보 등도 흥미롭다.

쿠루린 파!

★ 스카이 싱크 시스템
★ 퍼즐
★ 96년 2월 23일
★ 3,980엔

떨어지는 (도화선 블록)을 능숙하게 이어서 (파이어 블록)으로 접화해 지워 간다. 지워진 수만큼 상대의 필드에 (눈사람)이 생긴다. 가장 상단까지 블록이 채워지면 게임오버. 폭탄 블록을 사용하면 대연쇄도 가능하다.

비법

파로파로 국왕을 사용할 수 있다

타이틀 화면에서 X, B, Y, A의 순으로 누른다. 어느 화면이라도 상관없이 플레이어 셀렉트 화면에서 미하엘에 커서를 맞추고 방향 버튼의 위쪽을 누르면서 결정한다. 미하엘이 파로파로 국왕이 되어 국왕을 자신의 캐릭터로 사용할 수 있게 된다.

건 그리폰

★ 게임 아츠
★ 슈팅
★ 96년 3월 15일
★ 5,800엔

로보트에 타고 적을 쓰러뜨리는 슈팅 게임. 신개발인 사운드 드라이버로 도플러 효과를 표현하는 것에 의해 거리감있는 전투를 실현했다. 유럽, 아시아, 러시아 등 각국의 전장을 무대로 「적을 격멸한다」, 「적 기지를 습격한다」, 「아군 기지를 방어한다」는 등의 임무를 수행해야 한다.

비법

파워 업 커맨드

타이틀 화면에서 B, B, B, C, 스타트의 순으로 누르면 건의 연사와 탄수가 무제한이 된다. 또 상, 우, 하, 좌, Z, 스타트의 순으로 누르면 점프 회수가 무제한이 된다.

신세기 에반게리온

★ 세가
★ 어드벤처
★ 96년 3월 1일
★ 5,800엔

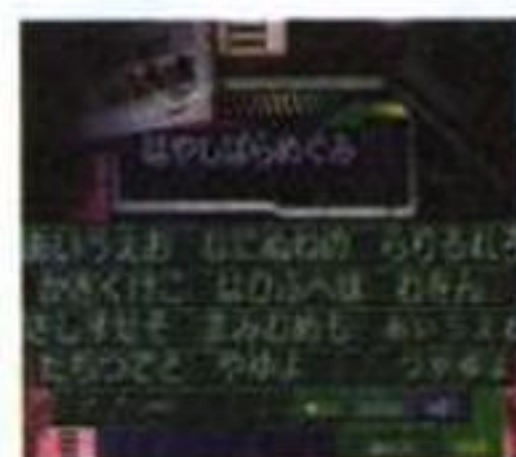
인기 애니메이션 「신세기 에반게리온」이 어드벤처 게임이 되었다. 전투, 학교, 방랑편을 골자로 해서 주인공 「신지」의 행동을 선택하는 것이나 전투의 결과로 스토리가 분기되고 그 스토리는 색다르게 전개된다.

비법

신지가 2호기에 탑승

2호기와의 시뮬레이션 배틀에서 이기고 대사를 「음....」, 「내일의 일인가...」, 「나에게 선봉을...」을 선택한다. 그리고 전투에서 사도를 쫓아버린다. 전투 후에 「2호기의 손상도는...」의 대사가 흐르면 성공. 그 후의 대사를 「그렇게 말해도....」, 「하겠습니다...」를 선택하고 게임을 끝까지 진행시키고 세이브해서 같은 파일에서 게임을 재개. 동일한 순서로 게임을 진행시키면 신지가 2호기에 탑승하는 분기가 추가된다.

하아시바라 메구미 모드

이름 입력 화면에서 레이의 파일에 「하야시바라 메구미(はやしばら めぐみ)」라고 입력한다. 그리고 이 파일에서 시나리오 모드를 스타트하자. 게임 화면의 배경이 하야시바라 메구미의 그래픽이 된다.

로직 퍼즐 레인보우 타운

★휴먼
★퍼즐
★96년 2월23일
★5,800엔

총 700문항 이상이 수록되어 있는 퍼즐게임 소프트. 각 문제를 클리어하면 클리어 수에 따라 진행 화면의 퍼즐 거리가 변화된다. 이 퍼즐 거리, 로직 타운을 최종적으로 완성시키는 것이 게임의 목적이다.

고타 Ⅱ -천공의 기사-

★코에이
★시뮬레이션
★96년 3월 1일
★6,800엔

다수의 전투신이 연속해서 하나의 이야기를 만드는 맵을 클리어 타입의 시뮬레이션. 공격 전투기와 거기에 탑재하는 무기를 선택, 맵 상에 배치되어 있는 것을 파괴하는 보드 게임용 시뮬레이션을 방불케 한다. 전투의 중간중간에 삽입된 CG무비에는 인기 성우를 기용했다.

타워

★ 오픈 북
★ 시뮬레이션
★ 96년 3월 1일
★ 6,800엔

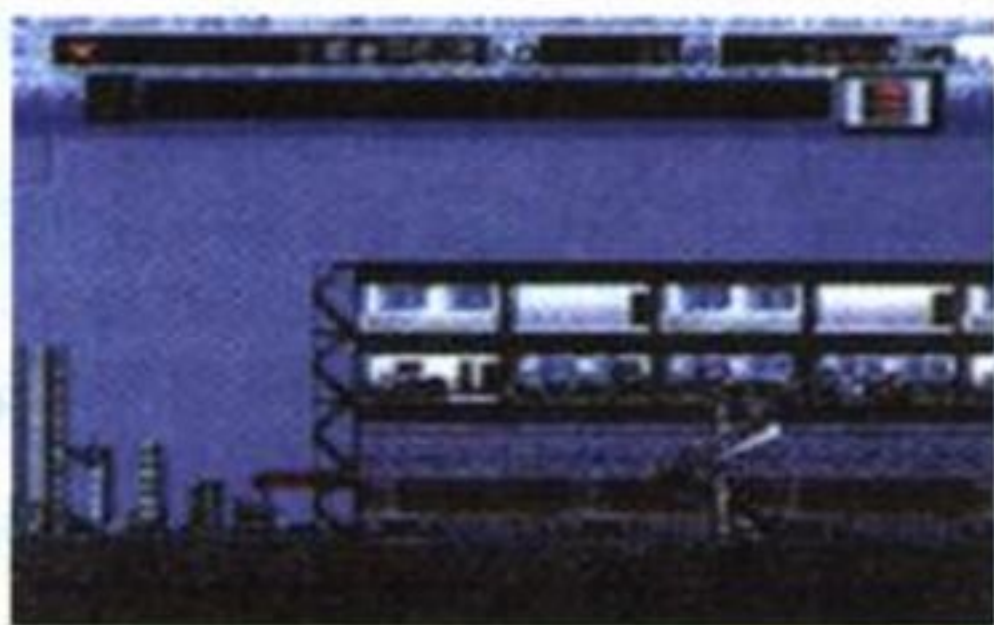
고층 빌딩을 건축해 그곳에 거주할 사람들의 평가를 얻는 게임이기 때문에 건물을 보다 고층화시키지 않으면 안된다. 주민의 불만을 해소한다는 관리적인 측면이 중요한 반면 관리비를 비싸게 하는 등 예산에 따라 그레이드가 높은 빌딩을 만들어 가는 것이 흥미로운 게임이다.

비법

자금이 4억원이 된다

우선 최초의 게임을 시작하고 「새로운 빌딩을 짓는다」를 선택한다. 아직 아무것도 건설되지 않은 상태일 때 R을 누르면서 Z, Y, X, Z, Y, X의 순으로 버튼을 하면 자금이 평상시보다 2억엔이나 올라간다.

새로운 로비 완성

아무것도 건설되어 있지않은 빈 공간의 상태에서 X,Y,Z,X,Y,Z,R이라고 입력한다. 입력 후 1층 로비를 건설하면 2층으로 로비가 옮겨진다. 계단이 나선 계단이 되는 등 새로운 모습의 로비가 완성된다.

버철 파이터 CG포트레이트 시리즈

★세가
★기타
★96년 3월 1일
★1,280엔

버철 파이터의 캐릭터를 모티브로 완전히 새로운 CG포트레이트로서 제작된 그래픽 집이다. 제작은 『버파3』제작 중의 디자인 팀에 의한 오리지널CG로 각 캐릭터의 싱글 컷 곡과 카라오케도 수록되어 있다.

호드

★BMG빅터/크리스탈 다이나믹스
★시뮬레이션
★96년 3월 8일
★5,800엔

도시를 육성하는 시뮬레이션. 플레이어는 윙스랩 왕으로부터 받은 토지를 개척해 마을을 개척해야만 한다. 이 토지에는 무엇이든지 먹어치우는 「호드 족」이라는 괴물이 습격해 오기 때문에 그들의 습격에도 대비해야 한다.

로드 런너 레전드 리턴즈

★파트라
★퍼즐
★96년 3월 8일
★5,800엔

로드 런너를 조작해서 습격해 오는 몬스터(매드 몬크)를 교묘하게 피해나가는 게임으로 화면에 있는 모든 보물을 탈취하면 스테이지를 클리어할 수 있는 액션 퍼즐 게임의 진수. 레벨이 올라가면 보물을 획득하기가 힘들어 진다.

퀴즈 365

★OZ클럽
★기타
★96년 3월 15일
★6,800엔

아케이드로 인기를 모았던 퀴즈 게임. 4척이나 스리 힌트 퀴즈, 심리 게임 등, 배리에이션이 풍부하고 장르도 정치, 경제에서 예능까지 폭넓다. 전원을 넣을때 프로그램이 바뀌는 즐거움도 있다. 멀티 터미널을 사용하면 6인이 즐길 수도 있다.

링클리버 스토리

★세가
★액션RPG
★96년 3월 15일
★5,800엔

동물족의 소녀가 주인공인 액션RPG. 곳곳에서의 대화에 따라서 얻은 정보를 기초로 모험을 해 나가고 침략자 무마의 손아귀로부터 종족의 근절을 막는 것이 목적이다. 활이나 검 등 전부 126종류의 무기를 재배하는 시스템 등 이퀄로지컬한 세계관을 가진 게임이다.

피파 사커 '96

★EAV
★스포츠
★96년 3월 15일
★5,800엔

스타디움과 선수의 비율에 큰 리얼한 축구 게임. 선택할 수 있는 팀은 총 251개팀! 물론 피파라는 이름에서 알 수 있듯이 일본을 포함해 59개국의 대표 팀이 등장. 셋업 기능도 충실하고 포진이나 작전도 플레이어의 생각대로 짤 수 있다.

스트리트 파이터 - 무비

★캡콤
★기타
★96년 3월 15일
★6,800엔

애니메이션 영화『스트리트 파이터2』의 특별히 편집된 영상을 볼 수 있는 소프트.

그림 콘테스트나 설정 자료, 영상 등을 재빠르게 볼 수 있는 탐색기능도 있다. 또 등장 캐릭터들의 격투를 보고 그 기술을 익힐 수 있고 류에게 격투를 신청하는 모드도 있다.

브레인 배틀Q

★클레프
★퀴즈
★96년 3월 15일
★4,800엔

미래 도시 클레프 랜드에서는 「세가새턴 퀴즈 선수권」이 개최된다. 5,000개가 넘는 퀴즈에서 우승을 노리는 우승 스코어를 엽서에 기입해 「전국 선수권」 앞으로 우송하면 된다. 매월 월간 랭킹을 인터넷에 표시되고 상품을 준다.

조크

★상영사
★어드벤처
★96년 3월15일
★5,800엔

각양각색의 위험과 수수께끼를 풀어 세계에 퍼져있는 보물을 모은다는 오소독스한 스토리가 원작이지만 게임 내의 정보는 모든 문장으로부터 전해 지는 이색 시스템이 플레이어의 상상력을 자극한다.

도라에몽 노비타와 부활의 별

★에폭사
★액션
★96년 3월15일
★5,800엔

2D횡스크롤을 기본으로 3D기술도 추가시킨 액션 게임. 미지의 혹성에서 우주 스테이션을 구하기 위해 떠나는 도라에몽, 노비타 일행 5인은 여러가지 장해물을 만나면서 스토리를 전개해 나간다. 비밀의 도구 등 아이템도 다양하다.

게임의 달인2

★선 소프트
★테이블
★96년 3월15일
★8,900엔

『게임의 달인』의 제 2탄. 이번에는 이전의 4개의 게임에 새롭게 바둑, 백개몽, 체스가 추가된 총 7개의 달인을 목표로 하게 된다. 또 이번에는 추가된 「달인 모드」에서는 각각의 게임에 설정된 7인의 강자에게 도전.

팬저 드래군 츠바이

★세가
★슈팅
★96년 3월22일
★5,800엔

드넓은 창공을 드래곤을 타고 나르는 세계관, 생물의 자연스러운 움직임이 다이나믹한 CG로 표현되고, 360도 회전 가능 등 여러가지 면에서 자유도 높은 게임이다. 거대한 보스 캐릭터의 압도적인 박력은 「2」탄에서도 건재하다.

수호연무 -풍운재기-

★데이타이스트
★격투 액션
★96년 3월22일
★5,800엔

『수호연무』의 제 2탄. 주목해야 할 점은 역시 신캐릭터로 추가된 일본인 격투가 「가와구치 마코토」와 근거리 공격이 주특기인 「영미」일 것이다. 공중에서 7발 연속기, 체력의 반 이상을 빼앗아가는 초필살기 등 2인의 강력함은 상당한 수준이다.

위닝 포스트2

★코에이
★시뮬레이션
★96년 3월22일
★9,800엔

경마장에 꽃피는 로맨스를 추구하는 경마 시뮬레이션. 플레이어는 2억엔의 자금으로 강력한 경주마를 만든다. 라이벌 말과의 대전이나 애마의 G1레이스로의 경주 등 다채로운 이벤트나 기수, 조련사들과 교류를 통해서 보다 리얼하게 경주를 할 수 있다.

피쉬 코시엔

- ★ 킹 레코드
- ★ 시뮬레이션
- ★ 96년 3월 15일
- ★ 6,800엔

지구 예선에서 승리한 12개 고교 팀들이 격돌하는 일본 TV프로그램 『피싱 코시엔』을 게임화한 것. 블랙 배스, 이사키, 헤라부나, 그리고 사이판에서의 대물 낚시와 다양한 종목을 노리면 콘트롤러를 쥐는 손에도 자연히 힘이 들어갈 것이다.

비법

2P 대전을 할 수 있다

한번 게임을 클리어하고 라운드 셀렉트를 할 수 있도록 한다. 그리고 제 3라운드에 커서를 맞추고 L과 R을 누르면서 C를 눌러 결정한다. 위쪽이 1P, 아래쪽이 2P로 대전 플레이를 할 수 있게 된다.

빅토리 골 '96

- ★ 세가
- ★ 스포츠
- ★ 96년 3월 29일
- ★ 5,800엔

원조 『빅토리 골』로부터 1년. 모두 16개 클럽으로 늘어난 J리그 클럽의 데이터를 전부 망라, 추가된 선수 개개인에게 성격을 부여하고 팁 킥이나 힐 리프트 등, 각 선수의 세밀한 테크닉까지 재현시킨 96년판이다.

비법

심판으로 전직한 사람

우선 옵션 모드에서 파울과 가드의 설정을 ON으로 하고나서 PK전 이외의 게임 모드를 선택한다. 그리고 대전 팀의 깃발이 표시되어 있는 화면이 되면 L, R을 누르면서 X를 눌러 게임을 개시하고 작전 화면이 표시될 때까지 3개 버튼을 계속 누른다. 그러면 시합 중에 파울을 하고 가드를 한 장면에서 독특한 머리 스타일을 한 사람이 심판으로 나온다. 빅토리 골 시리즈를 많이 해 본 사람이라면 이 사람이 누군지 알 수 있을 것이다.

이스트 에이 지코

★스파이크
★기타
★96년 3월22일
★5,800엔

브라질, 이태리, 그리고 일본에서 선수 생활을 했던 지코가 실전 경험을 토대로 스스로 해설한 축구 전술 소프트. 초보자용은 물론 포지션이나 리바운드 처리 등 고도의 테크닉을 배울 수 있다.

마이 베스트 프렌드 -세인트 앤드류스 여학원편-

★아트라스
★퍼즐
★96년 3월22일
★6,800엔

지그소 퍼즐이 되어 있는 총 5인의 미소녀들을 제한된 시간 내에 완성시키는 정통 퍼즐 게임. 각 캐릭터의 데모 화면 이후에 나오는 퍼즐로 시작하지만 그녀들의 방과 후 프라이비트 타임이 더욱 흥미롭다.

하이옥탄

★EAV
★레이싱
★96년 3월22일
★5,800엔

근미래를 무대로 한 폭력적인 레이싱 게임. 공중에 떠 다니는 호버카로 경주하는 게임 모드는 모두 5종류. 「데드 매치」모드는 다른 차와 서로 경쟁을 해 살아남는 차가 승리하게 되는 치열한 레이싱이다.

에어 매니지먼트 '96

★코에이
★시뮬레이션
★96년 3월22일
★8,800엔

항공사의 사장이 되어 경영 수완을 발휘하는 비즈니스 시뮬레이션 게임. 세계 22개 도시 중에서 본거지를 선택해 이익을 올리면서 항로를 늘려나가고 세계적인 항공 네트워크망을 완성시켜 간다. 도시의 경관이 폴리곤으로 묘사되기 때문에 시각적으로도 아름답다.

드래곤 포스

★세가
★시뮬레이션
★96년 3월29일
★5,800엔

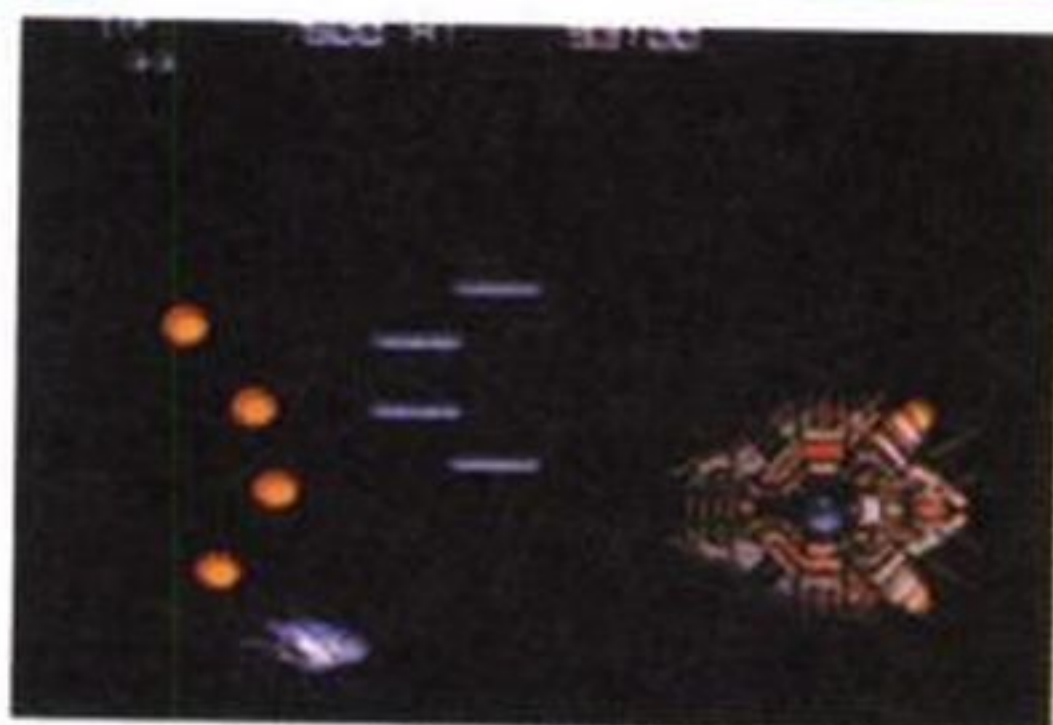
군국국가 판다리아 제국왕 골다크의 거병 때문에 일어난 국왕들이 레전드라 대륙 전국토에 걸친 전투가 반복된다. 게임은 커맨드 선택에 의해서 아이템을 탐색하는 것 이외에 부하들과의 전략 회의나 타국과의 교섭, 부하의 공적에 훈장을 주는 「내정 턴」 등 다양하게 턴이 전개되는 시뮬RPG.

루팡 3세 -마스터 파일-

★미즈키
★기타
★96년 3월29일
★5,800엔

1971년부터 방송된 TV시리즈, TV스페셜, 극장 공개영화 등 루팡의 모든 것을 망라한 데이터 베이스 소프트. 수록되어 있는 정보는 등장인물은 물론 제작관계자, 테마송, 등장한 병기나 자동차 등 다양하게 준비되어 있다. 탐색 기능도 있다.

그라디우스 딜럭스 팩

★ 코나미
★ 슈팅
★ 96년 3월 29일
★ 5,800엔

횡스크롤 슈팅 게임의 명작 「그라디우스」와 그 속편인 『2』가 수록된 딜럭스 팩이다. 획득한 아이템의 수와 파워 업 버튼을 누르는 타이밍으로 자신의 기체를 업 그레이드할 수 있는 참신한 시스템이 있다.

파워 업 커맨드

우선 옵션에서 게임 레벨을 설정하자. 게임 중에 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A의 순서로 누른다. 그러면 자신의 기체가 파워 업된다. 이 커맨드를 이용해 보스를 물리치자.

비법 네임 엔트리로 즐기자

『그라디우스2』의 스코어 랭킹에서 6위로 들어간다. 그러면 랭크 등록에서 1문자 등록마다 데커가 탄을 쏜다.

타이밍을 맞춰 문자를 잘 등록해서 빅 바이퍼를 격추시켜 보자.

삼국지 영걸전

★코에이
★시뮬레이션
★96년 3월29일
★8,800엔

전략의 흥미로움을 느끼면서 조조나 관우 등에 자신의 전략을 지시해 무장에 감정을 이입해서 플레이할 수 있다. 지금까지는 시뮬레이에만 국한되었지만 드디어 RPG로 등장한 것이다. 플레이어는 유비가 되어 관우나 장비와 함께 전투를 전개한다.

호러 투어

★오씨씨
★어드벤처
★96년 3월29일
★5,800엔

이차원 공간에 존재하는 로드 위델에 들어갔지만 최후를 맞이한다. 이 악의 소굴로부터 탈출하려면 미궁을 헤매면서 모든 수수께끼를 해결하고 마물을 쓰러뜨려야 한다. 적절한 시기에 정보를 제공해 주는 대화형 어드벤처 게임.

스내처

- ★ 코나미
- ★ 어드벤처
- ★ 96년 3월 29일
- ★ 5,800엔

2042년 네오 코오베시티. 기억상실에 걸린 특수 경찰대원, 「길리안 시드」는 인간의 몸과 다른 수수께끼의 생명체 「스내처」의 정체를 탐색해야만 한다. 액션과 슈팅의 요소가 가미된 사이버펑크 어드벤처.

비법

그래픽이 바뀐다

타이틀 화면에서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A의 순으로 누른다. 그 후에 한번 리셋을 누른 후에 한번 더 커맨드를 입력하면 전혀 새로운 그래픽이 나온다.

스탭으로부터의 메시지

컴퓨터 룸으로 가서 인명 검색을 선택한다. 그러면 개발 스탭의 프로필이나 메시지를 볼 수 있다.

스탭 명 & 비디오 폰 번호 일람표

이름	비디오폰 번호	이름	비디오폰 번호
아이지와	65-4625	코미츠바라	80-0349
아사다	56-4923	타카키	33-3288
아사미	78-3465	타카하시	15-9360
아다치	33-5164	토야마	3-0246
아미시마	47-0314	나카무라	99-7412
아라키	88-0236	앤도	76-1234
하츠미	98-7543	기타	36-4892
히라타	72-9709	키무라	13-5953
마츠카와	53-6044	키요하라	49-8946
미즈타니	44-3667	코이케	03-2128
야마기시	28-6682		

벽지가 바뀐다

타이틀 화면에서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A라고 입력한다. 비명인지 폭발음인지 모를 소리가 들리면 성공이다. 그 후 컨티뉴를 선택하면 벽지가 바뀐다. 비명과 폭발음에 따라서 각각 다른 벽지가 된다.

조준이 바뀐다

정커 본부의 사격 룸에서 훈련할 때에 조준이 나타나면 L과 R버튼을 동시에 누른다. 그러면 조준이 트윈비 모양으로 바뀐다. 단, 조준으로 표적을 볼 수 없기 때문에 중심의 표적을 맞추기 힘들다.

모탈 컴배트 II 완전판

★어클레임 저팬
★격투 액션
★96년 3월29일
★5,800엔

영화화된 것이로도 유명한 격투 게임. 미어클레임이 개발한 모션 캡처 기술에 의해 캐릭터의 다채롭고 보다 자연스러운 움직임이 매력인 게임. 상대에게 선물을 건네거나 디스코 댄스 등도 가미되어 있다.

초형귀 -궁극…남자의 역습-

★메사이야
★슈팅
★96년 3월29일
★5,800엔

「이다텐」 또는 「벤텐」이 되어 모두 12 스테이지에서 싸워서 궁극무적인 하최강남을 타도하는 것이 목적이다. 「이다텐」에게 보디 빌더, 「벤텐」에게는 천사가 각각 2인씩 제자로 행동을 함께 한다.

버철 포토 스튜디오

★어클레임 저팬
★시뮬레이션
★96년 3월29일
★6,800엔

마음에 드는 여자들을 자신의 카메라에 수록한다. 프로 카메라 맨의 일을 가상 체험할 수 있는 시뮬레이션. 그것도 샷타로 찍는 것뿐 아니라 미인 모델들과의 세션은 물론 스타일리스트나 메이크 업에도 참가할 수 있는 멋진 소프트이다.

NFL 쿼터백 클럽 '96

★어클레임 저팬
★스포츠
★96년 3월29일
★5,800엔

아메리칸 풋볼이라고 하면 미국에서 세 손가락에 드는 스포츠이다. 이 게임은 그런 미국의 흥분을 새턴으로 느낄 수 있는 게임이 실제와 동일하게 400가지가 넘는 포메이션 구사 전략을 짤 수 있는 시뮬레이션 게임이다.

노부나가의 야망 리턴즈

★코에이
★시뮬레이션
★96년 3월29일
★5,800엔

시뮬레이션 히트 소프트「노부나가의 야망」의 리메이크 판이다. 그래픽을 일신했으며 부드러운 오프닝 무비, 캐릭터의 얼굴이 폴리곤화되어 있다. 게임 시스템은 더욱 심플해졌으며 초보자도 즐기기 쉽게 되었다. 전투에서 승리하면 긴키, 중부 등 17개국을 평정할 수 있고 최종적으로 전국의 패자가 될 수 있다.

월드컵 골프

★소프트비젼 인터네셔널
★스포츠
★96년 3월29일
★5,800엔

카리브 해「하이어트 드래드 비치」를 무대로 한 골프 게임. 가장 아름다운 코스 중 하나로 일컬어지는 「하이어트 드래드 비치」의 실사를 그대로 재현.

월드컵 참가는 물론, 「매치 플레이」나 「1클럽 게임」 등 8개의 모드가 있다.

공상과학세계 걸리버 보이

★허드슨
★롤플레잉
★96년 3월22일
★6,800엔

과학과 마법이 존재하는 19세기 지중해를 무대로 한 어드벤처 RPG. 모험에는 돈이 필요하고 각 토지에서는 특산물을 매매하고, 상인의 기분을 맞추면서 게임을 진행시킨다. PC엔진용으로도 인기작이었지만 새턴용은 더욱 박력 넘친다.

비법

아크로폴리스의 성마신전에 있는 마수인에게 말을 걸면 그물 사다리를 받을 수 있다. 그 후에 한번 더 마수인과 이야기하면 통카치를 받을 수 있다. 통카치는 전투중에 잠자는 동료를 회복시킬 수 있는 편리한 아이템이다.

킹 오브 파이터즈 '95

★SNK
★격투 액션
★96년 3월28일
★7,800엔

『아랑전설』이나 『용호의 권』 등으로 익숙한 격투 게임의 인기 캐릭터가 등장하는 게임으로 『KOF '94』의 속편이다. 전작과 마찬가지로 대결이 주가 되지만 이번에는 총 24명 중에서 3명을 선택하는 「팀 배틀」도 가능하다.

비법 필살기 커맨드 변경

우선 어느 모드라도 상관없으니까 게임을 시작한다. 그리고 100만점 이상의 득점을 내고 스코어 랭킹에 등록한다. 그 후에 다시 게임을 시작하면 모든 캐릭터의 필살기 커맨드가 바뀐다. 또 이 상태는 리셋 등으로는 되돌아가지 않기 때문에 원래대로 되돌리는 경우에는 이 게임의 데이터를 지우는 수 밖에 없다.

큐빅 갤러리

★위네트
★기타
★96년 5월10일
★5,800엔

이색적인 회화 소프트. 간단한 데이터베이스가 아니라 움직이는 그림에 교육성과 스토리성을 겸비한 미술교육용 소프트이다. 원래 그림에 빛이 들어오는 장소에 따라 변하는 모습 등 여러가지 기획이 재미있다.

비법 퍼즐 회화를 추가

타이틀 화면에서 X,A,Y,C,Z의 순으로 입력한다. 그후 소리나 나면 성공. 그러면 「DIRECT MODE」의 퍼즐을 선택해서 게임을 시작할 수 있다. 이렇게 되면 선택할 수 있는 그림의 수가 평소 5종류에서 50종류로 10배나 늘어나게 된다.

객스

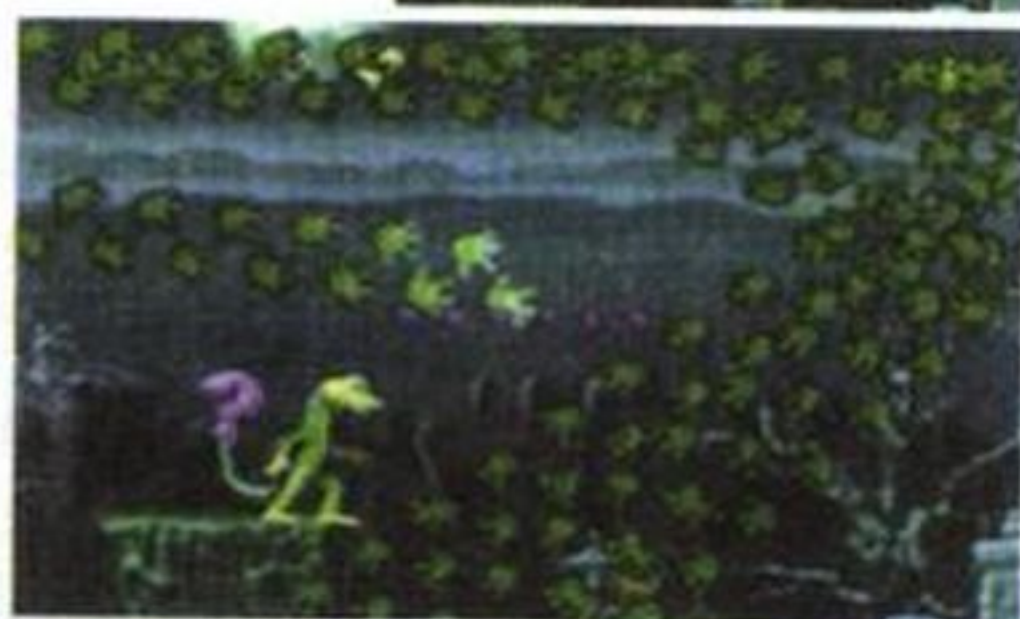
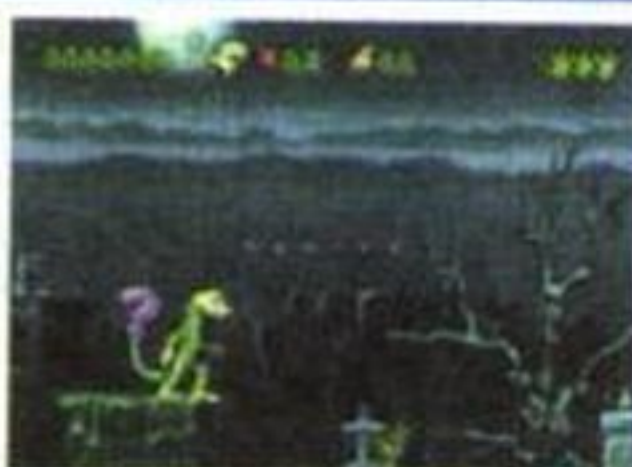
★ BMG빅터
★ 액션
★ 96년 3월 29일
★ 5,800엔

치열한 시청률 경쟁에서 TV업계는 객스를 발굴해 낸다. 객스는 브라운관의 인기인으로 부각된다. 스테이지로부터 탈출하려 하는 객스. 벽이나 천정에도 마음대로 붙어 올라갈 수 있는 객스는 꼬리가 훌륭한 무기이다. 또 늘어나는 혀도 조종할 수 있다.

비법

발자국 투성이가 된다

게임 도중 언제라도 좋으니까 포즈를 걸고 수분간 계속 기다린다. 그러면 발자국이 화면 전체에 생긴다.

3x3 아이즈 -흡정공주S-

★ 일본 크리에이트
★ 어드벤처
★ 96년 4월 19일
★ 7,300엔

일본의 주간 영 매거진에 연재 중인 다카다 원작의 오리엔탈 판타지 로맨스. 독특한 세계관은 게임에서도 변함없고 PC용 이식작보다 오히려 높은 퀄리티를 자랑한다. 이 작품에서는 야쿠모를 중심으로 한 오리지널 스토리가 전개된다.

비법

시나리오 셀렉트와 뮤직 테스트

타이틀 화면에서 옵션을 선택. 시나리오 셀렉트라면 R,R,X,Y,Z이라고 입력하고 음악이 바뀌면 성공이다. EXIT로 빠져나오면 셀렉트 화면이 나온다. 뮤직 테스트는 L,L,Z,Y,X, 스타트를 입력. 성공하면 셀렉트 화면이 바뀐다.

7개의 비관

★코에이
★어드벤처
★96년 4월 5일
★7,800엔

북두칠성의 형태로 배치된 절벽에 위치한 7개의 저택을 둘러싸고 벌어지는 스릴 넘치는 어드벤처 게임. 이야기는 주인공인 토비도리가 어느날 백부로부터 집안 대대로 전해져 오는 기묘한 이야기를 들으면서 시작된다.

캔캔바니 풀 미에루

★키드
★어드벤처
★96년 4월 5일
★5,800엔

행동 스타일이 다른 다양한 성격의 여자를 사랑하는 연애 어드벤처 게임. 주인공은 동일하고 스토리는 3장으로 구성되어 있지만 그는 각각의 장에서 색다른 아르바이트를 하고 있고 각장에서 2인씩 등장하는 여자를 능숙하게 사귀어야만 한다.

대모험 세인트엘모스의 기적

★파이
★시뮬RPG
★96년 4월 19일
★6,800엔

조난당한 아버지를 찾아 모험을 떠나는 시뮬레이션 게임. 주인공 리온이 사는 펄세로나 이외의 지역에는 몬스터에게 점령당하고 그들을 정벌하지 않으면 마을은 원래의 기능을 되찾지 못한다. 전투는 대평원의 2D와 대해원에서의 3D신이 믹스되고 다이나믹한 비주얼도 즐길 수 있다.

타이탄 워즈

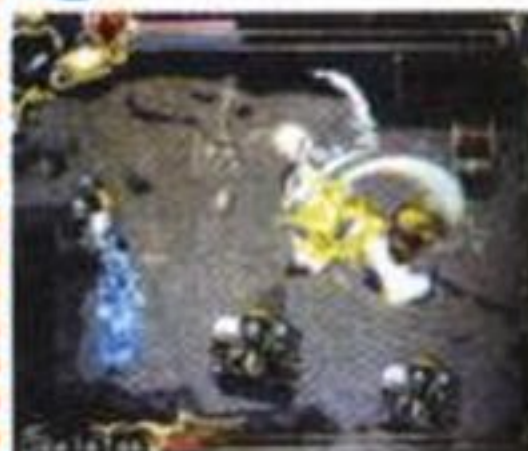
★BMG빅터
★슈팅
★96년 4월 19일
★5,800엔

근미래의 토성을 무대로 한 SFX무비를 삽입한 3D슈팅 게임. 우주 공간에서의 공방, 위성에서의 공중전, 위성 동굴 탐험 등 다양한 스테이지가 가득하다. 유도탄이나 시한 미사일 등의 특수 병기류도 충실하고 공격 방법도 여러가지이다.

노노무라 병원의 사람들

★엘프
★어드벤처
★96년 4월26일
★6,800엔

주인공인 탐정이 되어 사건을 규명하는 어드벤처. 여러가지 난제를 해결해 온 두뇌가 명석한 탐정 「우미바라」가 사고를 당하게 된다. 그가 입원한 노노무라 병원은 원장이 의문사하는 사건이 발생한다. 조사를 의뢰받은 「우미바라」는 간호원, 환자, 잡지 기자 등을 차례로 조사하는데...

토어 -정령왕기전-

★세가
★액션 RPG
★96년 4월26일
★5,800엔

주어진 상황을 정확하게 판단해 이동, 맵 공략을 하는 RPG. 주인공의 액션에 자유성이 있는 것이 특징이고 걷고 뛰는 것은 물론 엎드리는 등 다양한 동작을 한다. 또 전투 시에 필살기도 낼 수 있는 기존의 RPG와는 색다른 게임이다.

아이렘 아케이드 클래식

★아이맥스
★기타
★96년 4월26일
★5,800엔

추억의 게임인 『스팔턴X』, 『GP레이스』, 『10야드 파이트』 등의 게임이 하나이 소프트가 되어 돌아왔다. 80년대 아케이드를 주름잡던 명작만을 엄선한 이 게임 중 『스팔턴X』는 미스타X를 쓰러뜨려야만 스테이지를 넘길 수 있다.

진 여신전생 데빌 사마나 -악마전서-

★아트라스
★기타
★96년 4월26일
★2,900엔

RPG 「진 여신전생 데빌사마나」에 등장하는 악마들의 CG라이브러리 집. 일본 지방의 요괴 등으로부터 인도, 그리스계 등지의 악마들 등 총 300인. 공격력, 마법 종족에 이르기까지 모든 데이터를 망라했다. 세부적인 것까지 치밀하게 묘사된 악마 그래픽을 감상할 수도 있다.

수령봉

★아트라스
★슈팅
★96년 4월26일
★5,800엔

아케이드 히트작인 횡스크롤형 본격적인 슈팅. 공격법은 버튼을 연타하는 것에 따라 탄을 쏘는 샷과 버튼을 오래 누르고 있다가 떼면 발사되는 레이저 등 2종류이다. 새턴용에서는 「GP(겟 포인트)」라는 신 시스템이 추가되어 더욱 흥미로워졌다.

미소녀 버라이어티 게임 라퓨라스 패닉

★BMG 빅터 / 상영사
★테이블
★96년 4월26일
★5,300엔

가볍게 즐길 수 있는 미니 게임집. 원 찬스 포커, 룰렛, 지그소 퍼즐 등 누구라도 즐길 수 있는 10종의 다양한 게임이 준비되어 있다. 출제자는 모든 여성. 승부에서 이기면 그녀들이 귀여운 모습이 CG영상으로 나온다.

겐 워

★버진 인터랙티브
★슈팅
★96년 4월26일
★5,800엔

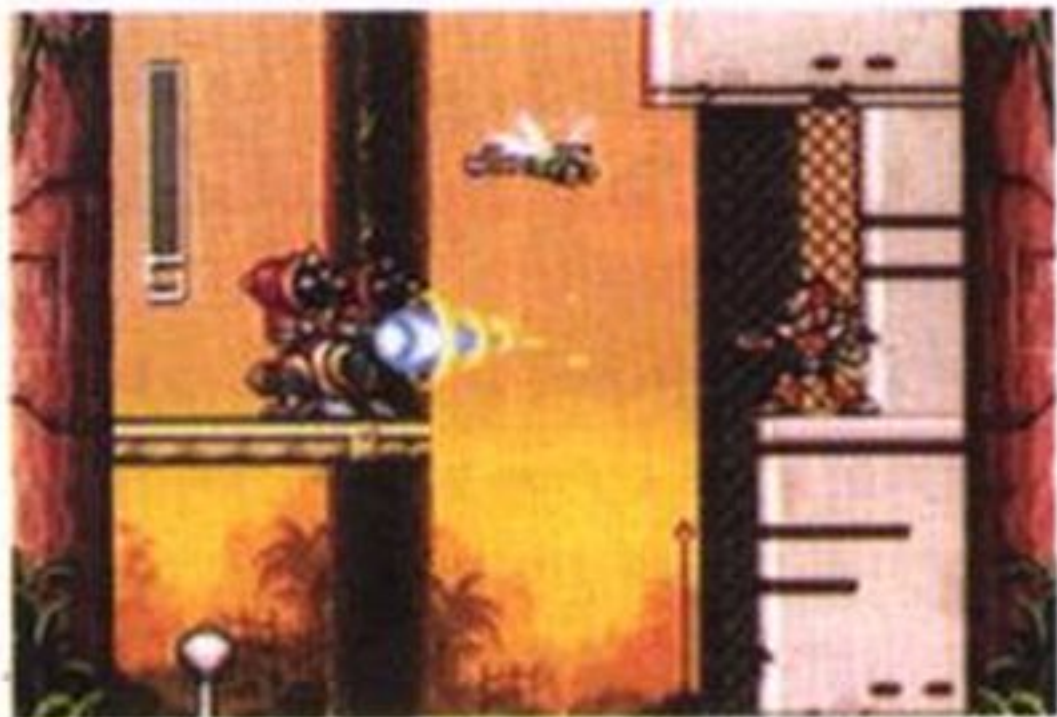
하이퍼 슈트(로보트)를 구사하는 3D액션 슈팅. 목표는 스테이지에 따라 다르지만 침략자인 우주 종족 「겐」의 마수로부터 지구를 보호한다는 목적에는 변함이 없다. 한편 스테이지 사이사이의 무비 신은 스토리를 더욱 흥미롭게 한다.

조니 바주카

★소프트비전 인터내셔널
★액션
★96년 4월26일
★6,800엔

주인공인 기타리스트 「조니」가 적 캐릭터를 기타 바주카로 노리면서 각 스 테이지를 진행해 나가는 액션 게임이다. 지옥의 지배자 「엘 디아블로」를 쓰러뜨리고 기타와 밴드 동료를 구해내자. 록, 테크노, 재즈, 소울 등 다양한 장르가 나오는 BGM도 일품이다.

록맨X3

★ 캡콤
★ 액션
★ 96년 4월 26일
★ 5,800엔

록맨X와 그의 동료「제로」를 조작해서 인간 사회에 해를 미칠 우려가 있는 비정상 로보트「일레귤러」를 쓰러뜨려 간다. 대쉬, 점프의 기본 조작으로 느낄 수 있는 즐거움은 적을 쓰러뜨리는 것 이외에도 한가지 더 있다. 숨겨진 파워 업 아이템을 발견하기 위한 스테이지를 찾는 것이 바로 그것이다.

비법

제로에게 빔사벨을 받는다

입수 조건은 전반 8스테이지에서 바바 MK-2를 스피닝 블레이드나 레이스프레셔로 쓰러뜨린다. 제로가 쓰러지지 않는다. 제로로 중보스의 모스키타와 싸워서 이기면 폭발에 휩싸여 상대에게 엑스에게 빔 사벨을 건네준다.

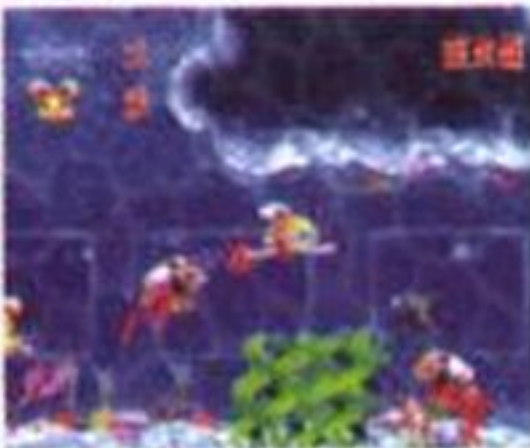
하이퍼 팁 입수

전반 8스테이지의 강화 팁 이외의 모든 아이템을 입수하고 체력 게이지가 꽉찬 상태에서 도프라 스테이지의 숨겨진 방으로 가면 캡슐이 출현하고 하이퍼 팁을 손에 넣을 수 있다.

리볼루션X

★어클레임 저팬
★슈팅
★96년 4월26일
★5,800엔

세계정복을 꿈꾸는 악의 여왕「헬가」의 음모를 저지하기 위해 플레이어는 머신 건과 음악이라는 두가지 무기를 가지고 맞서게 된다. 음악을 무기로 싸운다는 설정이 이채로우며 게임 전편에 흐르는「에어로스미스」의 음악도 압권이다.

경응 유격대 -활극편-

★빅터 엔터테인먼트
★액션
★96년 5월17일
★5,800엔

귀여운 소녀 캐릭터가 주인공인 액션 게임으로 메가CD용에서 이식된 작품. 슈팅과 액션이 절묘하게 조화를 이루었으며 시대를 종잡을 수 없는 세계관은 게임을 더욱 코믹하게 만든다.

페다 리메이크 -엠블렘 오브 저스티스

★야노만
★시뮬레이션 RPG
★96년 5월24일
★6,300엔

플레이어의 도덕성을 묻는 RPG. 가공의 대륙 「스쿠데리어」를 무대로 플레이어는 행방군과 함께 혁명을 성공시켜야 한다. 다른 게임과는 달리 무익한 살생은 피하는 것이 중요하다.

세가 에이지 VOL.1/숙제가 잔뜩!

★세가
★퀴즈+퍼즐
★96년 5월24일
★4,800엔

세가의 명작 시리즈 제1탄. 아케이드로도 인기를 모았던 인기 퀴즈 게임 『퀴즈 숙제를 풀자!』와 18종류의 풍부한 미니 게임(퍼즐, 액션)을 차례로 풀어 가는 『タントアール』의 두가지 게임이 들어 있다.

메탈 블럭

★빙
★슈팅
★96년 5월24일
★5,800엔

아케이드에서 인기를 모았던 횡스크롤 슈팅 게임으로 스테이지는 모두 6개에 보너스 스테이지가 따로 구성되어 있다. 보너스 스테이지는 본편과 달리 3D 화면에서 적을 록 온하여 사격하는 형식.

라이프 스케이프

★미디어 퀘스트
★교육용
★96년 5월24일
★6,800엔

NHK에서 방송되어 호평을 얻었던 「생명」이 오리지널 CG를 추가하여 에듀테인먼트 소프트로 재탄생되었다. 지구에 생명이 시작된 후부터의 약 40억년의 역사를 알기쉽게 편집하였다.

스워드 앤 소서리

★마이크로 캐빈
★RPG
★96년 5월31일
★6,800엔

3D 시점의 RPG 『스워드 앤 소서리』. 3DO용에서 보다 파워 업되어 새턴용으로 이식되었으며 캐릭터의 대화 시에 음성을 들을 수 있는 것은 물론 윈도에 얼굴 그래픽이 등장하여 더욱 편리하다.

데프콘5

★멀티 소프트
★시뮬레이션 RPG
★96년 5월31일
★5,800엔

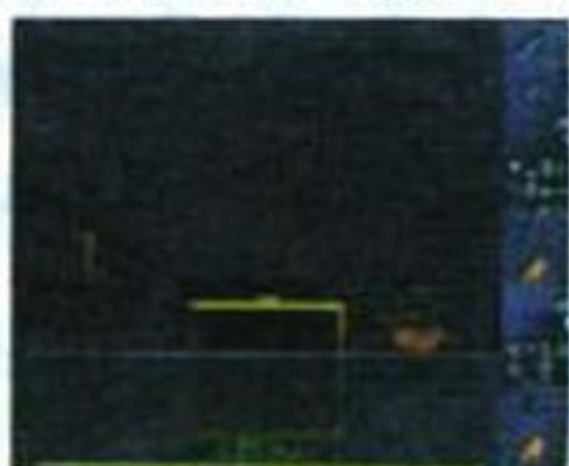
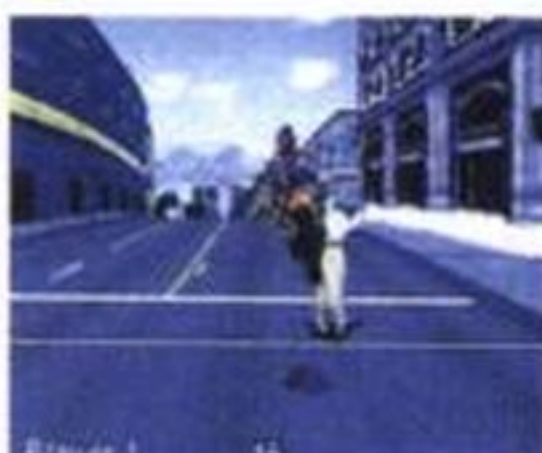
비밀을 풀어나가며 전진해 가는 3D 던전 액션 게임. 플레이어는 지하기지로 단독으로 잠입하여 음모를 알아내어 폭로하는 것이 목적이다. 현장감 넘치는 폴리곤 3D 리얼타임 어드벤처.

위저드리Ⅵ & 콘프리트Ⅶ

★데이타 이스트
★RPG
★96년 5월31일
★6,800엔

심오한 스토리와 환상적 세계관의 3D 던전 RPG. 비밀의 천구의 「아스트랄 도미나」를 찾는 것이 궁극적인 목표로 우선 천구의가 숨겨진 장소를 나타내는 찢어진 지도를 모두 모아야 한다.

비법 아이템을 높은 가격으로 판다!

시나리오는 어디에서는 가능하므로 일단 게임을 시작하여 보석상자를 발견했을 때나 아이템을 분배할 때에 B를 누르고 아이템을 그 장소에 버린다. 그후 C를 누르고 아이콘을 나타나게 하고 버렸던 아이템을 다시 줍는다. 이렇게 입수한 아이템을 팔면 보통 때보다 높은 가격을 받을 수 있다

로드랫슈

★EAV
★레이싱
★96년 7월26일
★5,800엔

오토바이 레이싱과 격투성을 가미한 배틀 레이싱 게임으로 달리는 도중 상대편을 발로 밀어 버릴 수도 있다. 샌프란시스코의 거리를 무대로 교통법규도 무시하고 보행자를 받아 나가떨어지게 하는 등 무법천지의 폭주족 레이싱 게임이다.

비법 마라톤 모드

이번에는 오토바이가 아니라 라이더가 달리기를 하는 모드. 다만 달리기를 하면 경찰관에게 체포되기 쉬우므로 주의. 방법은 시속 15Km이하나 정지 상태에서 L과 R,상을 누르고 있으면 오토바이에서 내려 달리기를 시작한다.

새턴 봄버맨

★허드슨
★액션
★96년 7월19일
★6,800엔

10인 동시 플레이 가능! 여러기종으로 발매되어 인기를 모은 타이틀로 16번째로 등장한 새턴용에서는 유원지와 일본 에도시대가 스테이지로 설정되었으며 공룡 모습의 신 캐릭터 「티라」도 등장하였다.

비법 유나와 만터를 사용할 수 있다

매치 플레이에서 숨겨진 캐릭터로 등장하는 유나와 만터를 대전에 사용할 수 있는 비법. 유나는 롤러 슈즈를 4개, 만터는 파워 글러브를 처음부터 가지고 싸우게 되므로 상당히 유리하다. 방법은 매치 플레이 선택 화면에서 L과R을 약 1초간 누르고 있으면 된다. 그후 소리가 나면 성공.

드래곤 볼Z 위대한 드래곤 볼 전설

★반다이
★액션
★96년 5월 1일
★5,800엔

시리즈 중 최다의 캐릭터가 등장하여 3D 공간에서 격렬한 전투를 벌이는 『드래곤 볼Z 위대한 드래곤 볼 전설』. 2P 플레이도 가능하며 원작에 충실한 스토리 데모가 볼거리이다.

다라이어스 Ⅱ

★타이토
★슈팅
★96년 6월 7일
★5,800엔

89년에 아케이드로 등장하여 많은 게임팬들을 매료시켰던 횡스크롤 슈팅 게임. 모니터 2개를 사용하였던 아케이드용의 와이드 화면을 새턴용에서는 1화면에 같은 비율로 표시하여 재현하였다.

HYPER REVERTHION

★테크노 소프트
★슈팅
★96년 6월 7일
★5,800엔

스피디한 움직임이 매력만점인 슈팅 게임. 플레이어는 새나 곤충 등의 동물 형태를 한 기체를 타고 장애물이 있는 필드에서 싸우는 액션 슈팅 게임이다. 부스터의 고속이동을 이용해서 여러가지 액션을 즐길 수 있다.

범행사진

★이미지니어
★어드벤처
★96년 6월 14일
★6,800엔

본격적인 추리를 기본으로 한 스토리에 실사의 상황배경이 조합된 텍스트 타입의 어드벤처 게임. 주인공은 차례로 일어나는 살인 사건을 여러가지 정황을 미루어 정확한 추리로 해결해야 한다.

나이트 스트라이커S

★빙
★슈팅
★96년 6월 14일
★5,800엔

『나이트 스트라이커』의 새턴용인 『S』는 아날로그 입력이 가능한 미션스틱에 대응되어 보다 정밀한 조작이 가능하다. 전부 6개의 라운드를 싸우게 되며 한 스테이지가 종료되면 다음 스테이지를 선택할 수 있어 결국에는 21개의 스테이지가 존재하는 것이다.

월화무환담

★세가
★어드벤처
★96년 6월 28일
★6,800엔

불노불사의 도시 「달의 거리」에서 어떤 수수께끼의 사건이 벌어진다. 유명한 미스터리 소설 작가가 직접 스토리를 쓴 본격 미스터리 스릴러로 전편에 걸쳐 모두 화려한 CG로 구성되어 있다.

질풍마법 대작전

★ 갸가 커뮤니케이션
★ 슈팅
★ 96년 6월 14일
★ 5,800엔

2인 동시 플레이도 가능하며 마법의 아이템을 사용하는 슈팅 게임. 2인 플레이시 먼저 골인하면 승리하게 되는 레이스적인 측면도 고려된 게임으로 마법 아이템은 스피드와 공격력을 올려 주지만 과도한 스피드는 오히려 위험하다.

비법

슈팅 모드 추가

옵션 화면에서 상,상,하,하,좌,우,좌,우의 순으로 누르고 「사운드 모드」에 커서를 맞추고 스타트를 누른다. 그러면 「GAME MODE」가 추가된다. 이것을 「SHOOTING」으로 변경하면 레이스 요소가 전혀없는 보통 슈팅 게임을 즐길 수 있다.

새로운 게임 모드 항목 추가!

게임 중에는 라이벌 기의 모습이 보이지 않는다

클락웍스

★ 덕간서점
★ 퍼즐
★ 96년 8월 9일
★ 5,800엔

『테트리스』의 제작자로 유명한 알렉세이 파지토노프가 감수한 액션 퍼즐. 화면에 존재하는 도트 위를 이동하며 장애물이 되는 시계바늘을 피하여 골인하는 단순한 룰의 게임이다.

비법

특별 이름

네임 엔트리에 입력한 이름으로 남은 수를 늘이거나 무비를 보는 등의 특별한 기술. 이름은 표대로 하면 되고 이름을 쓴 후 L,R,C를 동시에 누르면서 결정하면 된다.

이름	내 용
MAX	남은 수 9명으로 스타트
MIN	남은 수 0명으로 스타트
R50	스테이지 셀렉트가 가능
END	곧바로 게임오버

라이즈 오브 더 로보트2

★어클레임 저팬
★격투 액션
★96년 6월28일
★5,800엔

18대의 로보트들이 1대1로 싸우는 격투 액션 게임. 물론 각 로보트들은 필살기를 가지고 있으며 「숨겨진 무기」 등의 공격 방법도 존재한다. 또한 이 게임의 사운드는 유명 그룹인 「퀸」의 기타리스트 브라이언 메이가 담당했다.

스트라이커즈 1945

★아트라스
★슈팅
★96년 6월28일
★5,800엔

전반 4스테이지까지는 랜덤으로 등장하여 매번 할 때마다 참신한 느낌을 주는 종스크롤 슈팅 게임. 제 2차 세계대전 직후를 무대로 한 인기 슈팅으로 기체는 6개 중에서 하나를 선택할 수 있다.

아랑전설3

★SNK
★격투 액션
★96년 6월28일
★6,800엔

아케이드에서도 인기를 모으고 있는 격투 액션 게임 『아랑전설』 시리즈의 4탄격인 작품으로 이번에는 최강의 격투가만이 손에 넣을 수 있는 비전서를 구하기 위해 싸우게 된다.

탄생S 데뷔

★NEC 인터채널
★시뮬레이션
★96년 6월28일
★6,800엔

전작에 비해 이벤트와 노래가 더욱 증가한 인기 아이돌 육성 시뮬레이션 게임. 여러기종으로 이미 발매된 게임으로 새턴용에는 파워 업된 그래픽 퀄리티와 오리지널 신곡 등이 장점이다.

THE MAKING OF NIGHTRUTH

★소네트 컴퓨터 엔터테인먼트
★기타
★96년 8월 2일
★2,480엔

인기 어드벤처 게임인 『NIGHTRUTH』의 비밀 무비를 모은 타이틀로 게임에 등장하는 성우가 나오는 Q&A 코너와 게임 제작중의 비화와 비담 무비 등 게임 속의 이야기가 가득하다.

필살!

★반다이 비주얼
★액션
★96년 6월28일
★5,800엔

4인의 등장인물 중에서 2인을 선택하여 플레이하는 횡스크롤 액션 게임으로 이미 일본에서 유행했던 『필살』이라는 드라마를 새턴 게임으로 제작한 것이다. 물론 캐릭터마다 독특한 공격방법도 가지고 있다.

나이츠

★세가
★액션
★96년 7월 5일
★5,800엔

소년 엘리엇과 소녀 크라이스가 등장하여 그들의 꿈의 세계를 그린 액션 게임으로 수많은 비기들이 게임의 재미를 더한다. 꿈 속에서는 마음대로 비행이 가능하며 지구를 형상화한 표면을 마음대로 모험할 수 있다.

덱 애슬릿

★세가
★스포츠
★96년 7월12일
★5,800엔

10종류의 경기를 2일간에 걸쳐서 진행하는 조금은 가혹한 육상경기 모음집. 플레이어는 만능형, 경쟁형, 도약형 등 각자 특기가 다른 8명 중에서 1명을 선택하여 플레이하게 된다.

아쿠아존

★9003 inc
★시뮬레이션
★96년 7월12일
★5,800엔

PC로 인기를 모았던 열대어 사육 시뮬레이션의 새턴 이식작. 플레이어는 어항에 수초와 모래, 돌 등을 넣고 열대어를 키우게 된다. 물론 가장 주의해야 할 점은 수질과 먹이.

아쿠아 월드

★증전옥 코포레이션
★시뮬레이션
★96년 7월12일
★5,800엔

3D CG 무비, 3D CG 어류도감, 어드벤처 시뮬레이션. 이 세가지를 모아놓은 타이틀로 어드벤처 모드에서는 좋아하는 물고기와 환경을 설정하여 자신만의 바다를 만들 수 있는 환상적인 해양 시뮬레이션 게임이다.

데스 스롯틀

★미디어 퀘스트
★슈팅
★96년 7월12일
★5,800엔

운전을 하면서 슈팅을 즐기는 게임으로 안전운전이라는 말은 이 게임에 어울리지 않는다. 감옥도시 케모시티를 무대로 드라이브와 3D 슈팅을 한꺼번에 즐길 수 있다.

와이프 아웃

★소프트 뱅크
★레이싱
★96년 7월12일
★5,800엔

성능이 다른 4개 중에서 하나를 선택하여 즐기는 미래형 에어 서핀 레이싱 게임으로 반중력 시스템을 탑재한 머신으로 세계 챔피언이 되는 것이 목적이다. 물론 무기도 탑재 가능하다.

그레이티스트 나인'96

★세가
★스포츠
★96년 7월19일
★5,800엔

그레이티스트 나인의 96년 업그레이드판으로 물론 선수와 팀들이 모두 실명으로 등장하기 때문에 선동렬의 모습도 볼 수 있다. 특이 이번에는 키워드 시스템으로 개성 넘치는 선수를 만들어 사용할 수도 있다.

승룡삼국연의

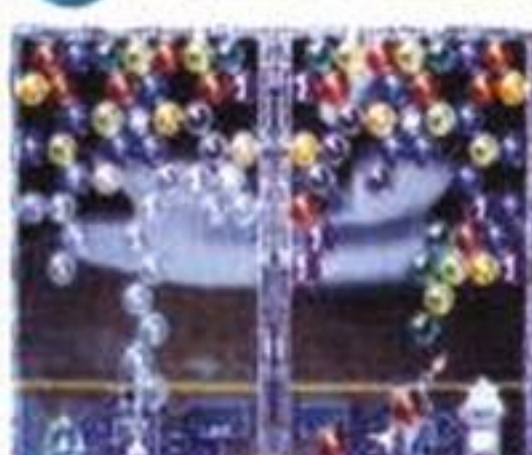
★이미지니어
★시뮬레이션
★96년 7월19일
★6,800엔

리얼타임과 쿼터뷰 타입의 역사 시뮬레이션 게임. 플레이어는 중국 삼국시대의 군주가 되어 태평성대를 목표로 다스리게 된다. 리얼타임으로 진행되기 때문에 게임을 플레이하면 곧바로 스토리가 진행되고 자칫하면 타국의 침략을 받을 수도 있다.

세가 에이지 VOL.2/스페이스 해리어

★세가
★슈팅
★96년 7월19일
★3,800엔

저렴한 가격으로 고전 인기 게임을 즐길 수 있는 세가 에이지 2탄. 아케이드에서는 대형 통체로 등장했던 게임으로 등장 캐릭터는 비행기 등이 아닌 인간이며 무기는 기관총이다.

퍼즐 버블2X

★타이토
★퍼즐
★96년 7월26일
★5,800엔

오락실에서도 아직까지 인기를 누리고 있는 『퍼즐 버블2』와 『퍼즐 버블2X』를 모아 새턴으로 이식되었다. 조작 방법은 같은 색의 구슬을 3개 이상 맞추면 없어지는 형식으로 물론 2인 대전도 가능하다.

버철 파이터 키즈

★세가
★격투 액션
★96년 7월26일
★5,800엔

버철 파이터 시리즈의 번외편격으로 제작된 타이틀로 작고 귀여운 캐릭터들과 새롭게 제작된 엔딩과 오프닝이 볼거리. 버파 시리즈의 숨겨진 캐릭터로 등장하던 듀랄도 역시 새로운 모습으로 등장!

시공탐정DD

★아스키
★어드벤처
★96년 7월26일
★6,800엔

CD 2장을 사용하여 CG 무비와 효과음 등의 연출이 탁월하게 제작된 어드벤처 게임. 무대는 서기 2238년으로 시공 범죄를 전문으로 담당하는 탐정 DD가 이 게임의 주인공이다.

두근두근 메모리얼 포에버 위드 유

가장 뛰어난 연애 시뮬레이션이라는 평을 얻은 『두근두근 메모리얼』의 새턴용 타이틀로 이 타이틀의 발매로 인해 연애 시뮬레이션의 붐이 일게 되었다. 고교 3년간의 이벤트 등을 통해 자신이 원하는 그녀에게 고백을 듣는 것이 목표.

★ 코나미
★ 시뮬레이션
★ 96년 7월 19일
★ 6,800엔

전투시 HP가 5730으로

수학여행 등에서 나타나는 전투 신. 여기에서 HP를 5730으로 대폭 향상시키는 기술이다. 특히 깡패 보스와의 싸움에서는 중요한 기술이다. 방법은 우선 전투로 돌입하면 B,B,C,B,B,C,A,A를 재빨리 입력하면 된다.

비법

다른 아이와 골인

이 기술은 6월의 첫째주에 열리는 체육제의 「이인삼각」 경주에서 다른 여자아이와 함께 달리는 비법이다. 방법은 우선 지시서를 가지고 선택하다가 나오기 전까지 스타트를 누르면서 B,B,C의 순으로 재빨리 입력하면 다른 여자아이를 선택할 수 있다.

지금부터 커맨드 입력!

지금까지 등장했던 어떤 여자아이와도 함께 달릴 수 있다

메시지 증가

데이트 시기의 체크에 없어서는 안되는 정보지. 이 정보지를 보면 주인공이 여러가지 정보를 얻을 수있으며 이 비법을 사용하면 그런 메시지가 증가된다.

방법은 사진의 화면에서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A의 순으로 입력하는 것이다.

빅 허트 베이스 볼

★어클레임 저팬
★스포츠
★96년 8월 2일
★5,800엔

메이저 리그를 기본으로 한 야구 게임으로 물론 박찬호를 선택하여 플레이할 수도 있다. 선수들의 모습도 모두 실사로 표현되어 있어 한층 긴장감을 높여주며 우리나라에서도 정식 유통된 소프트이다.

사이버 돌

★아이맥스
★RPG
★96년 8월 9일
★6,800엔

사이버 펑크적인 세계관을 기본으로 만들어진 새턴 오리지널 RPG. 무대는 서기 1999년으로 운석의 낙하로 인해 새로운 병마가 인류를 습격해 오고 이 병에 의해 죽은 관절을 기계로 바꾸어 인간은 점차 사이보그화 된다.

레슬매니어 아케이드 게임

★어클레임 저팬
★스포츠
★96년 8월 9일
★5,800엔

미국 프로 레슬링 단체인 WWF에 등장하는 8인의 프로 레슬러들이 경합을 벌이는 레슬링 게임. 플레이 모드도 싱글 매치와 복수의 무법자들을 상대로 해야하는 인터콘티넨탈 타이틀 대전, 태그 매치 등 여러가지 방법으로 즐길 수있다.

진 여신전생 데빌사마나 스페셜박스

★아트라스
★RPG
★96년 8월 9일
★7,800엔

현대 일본을 무대로 한 RPG 게임으로 가장 큰 특징은 세계 각국의 신화에 등장하는 300종 이상의 몬스터들을 대화를 통해 동료로 만드는 것. 이번 스페셜박스에는 특별히 「악마전서」라는 CG 라이브러리와 데이터 모음이 1장 더 들어 있다.

데스 크림존

★에콜 소프트
★슈팅
★96년 8월 9일
★5,800엔

버철 건에 대응되는 전진형 슈팅 게임으로 쏘면 쏠수록 강해지는 불가사이한 무기 「크림존」으로 몬스터들을 격퇴시켜 현재 유행하는 병의 수수께끼를 해명하는 것이 목표. 스테이지를 클리어할 때마다 총이 머신 건에서 미사일 등으로 진화한다.

알버트 오딧세이 외전

★선소프트
★RPG
★96년 8월 9일
★6,500엔

계속되는 발매 연기로 팬들을 초조하게 했던 기대작으로 원작의 세계관을 계승하여 새로운 형태로 재탄생된 외전으로 귀여운 캐릭터들과 엔딩 비주얼의 화려함으로 인기를 얻은 타이틀이다.

월드 히어로즈 퍼펙트

★SNK
★격투 액션
★96년 8월 9일
★5,800엔

아케이드에서 이식된 격투 액션 게임으로 19인의 캐릭터들이 영웅 중의 영웅을 가리기 위해 싸운다. 상대의 공격을 받아치는 반격기와 장풍계 공격을 파괴하는 공격, 가드만 하고 있는 상대를 내던지는 공격 등 다채로운 시스템이 장점이다.

비법

캐릭터를 난장이로!

자신의 캐릭터를 난장이로 줄이는 비법. 방법은 캐릭터 선택시에 X,Y,Z를 동시에 누르면 된다. 몸이 작아지지만 공격력은 변하지 않고 방어시 몸이 작은만큼 유리하다.

동급생if

★NEC 인터채널
★어드벤처
★96년 8월 9일
★7,800엔

PC에서 호평을 얻었던 동급생이 파워 업되어 새턴으로 등장. 새턴용에서는 PC용에서 볼 수 없었던 오리지널 캐릭터도 추가되었다. 이벤트가 발생하는 시간에 따라 배경이 변하는 등 시간에 따라 리얼하게 표현되는 것이 특징이다.

비법

일급 1만엔의 아르바이트

소지금이 2만엔 이하로 떨어지면 불안해지는 플레이어를 위한 비법. 방법은 간단하다. 우선 2만엔 이하가 되면 상원건설의 신사옥 공사현장으로 가면 일급 1만엔의 아르바이트를 할 수 있게 된다. 다만 이 일을 하면 24시간이 그냥 지나가버린다. 시간을 택할 것인가 돈을 택할 것인가는 플레이어가 판단해야한다.

신형 쿠란파

★스카이 싱크 . 시스템
★퍼즐
★96년 8월 9일
★4,800엔

기본적으로는 전작과 같으며 이번에 추가된 「火種 블럭」으로 일발 역전의 대연쇄가 가능하게 되어 더욱 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있다. 물론 2인 동시 플레이도 가능하며 등장 캐릭터도 전작의 8에서 10인으로 증가되었다.

비법

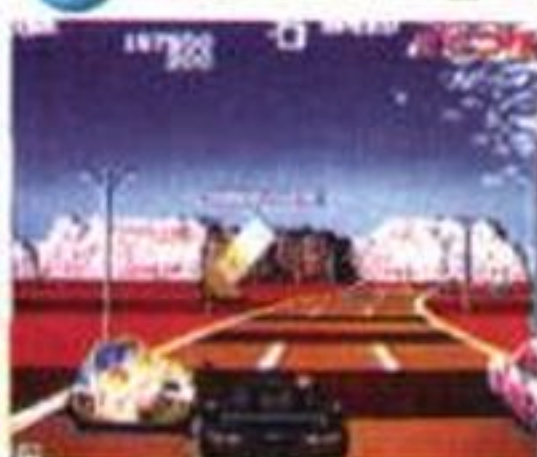
엔딩 테스트

이 기술은 캐릭터 전원의 엔딩과 스탭롤을 볼 수 있는 기술. 방법은 우선 타이틀 화면에서 옵션을 선택하여 뮤직 테스트로 들어간다. 그후 상,상,하,하,상,하,하의 커맨드를 입력한다. 그러면 엔딩 테스트가 추가되어 엔딩과 스탭롤을 볼 수 있게 된다.

NIGHTRUTH

★소네트 컴퓨터 엔터테인먼트
★어드벤처
★96년 8월 9일
★6,800엔

스토리는 플레이어 스스로 바꿀 수 있다. 5명의 캐릭터와 불가사이한 검 등 6명의 캐릭터는 소녀가 자연 발화로 인해 죽어가는 수수께끼의 사건을 해결하여야 한다. 처음부터 끝까지 이어지는 스토리가 아니라 플레이어가 선택하는 선택지에 따라 이야기는 얼마든지 변할 수 있다.

타이토 체이스 H.Q

★타이토
★레이싱
★96년 8월 9일
★5,800엔

오락실에서 스피드감 넘치는 카 체이스 레이싱으로 인기를 얻었던 『체이스 H.Q』와 그 속편인 『S.C.I』를 한꺼번에 즐길 수 있는 새턴용 소프트. 장애물과 적의 공격을 피하여 도주차와 부딪혀 범인을 체포하는 것이 목적이다. 『S.C.I』에는 슈팅 요소도 추가되어 있다.

신비의 세계 엘하자드

★파이오니아 LDC
★어드벤처
★96년 8월 9일
★6,900엔

TV 애니메이션으로도 인기를 끌었던 『엘하자드』. 물론 스토리는 TV 애니메이션에 기반을 두었지만 새로운 캐릭터 등 새턴 오리지널 요소도 풍부하다. 97년 1월경 한글화 자막은 물론 음성더빙까지 새롭게 한 한글화 소프트도 발매될 예정이어서 더욱 기대가 된다.

3D 레밍즈

★이미지니어
★퍼즐
★96년 8월23일
★6,800엔

간단한 조작으로 인기를 모았던 레밍즈가 드디어 3D로 출시. 더구나 3D인 만큼 레밍들의 표정도 풍부하고 워프와 4각형의 천을 이용해 도약하는 트램펄린 등 3D 공간에서의 이벤트도 풍부하다.

토너먼트 리더

★빅터 엔터테인먼트
★스포츠
★96년 8월23일
★5,800엔

폴리곤으로 재현된 리얼한 골프 게임. 골프의 본고장 스코틀랜드의 골프 코스를 폴리곤을 이용하여 입체적으로 재현한 골프 게임이다. 자유로운 카메라 앵글의 조정과 리플레이 모드 등 다채롭게 구성되어 있다.

특수기동대 제이스와트

★반프레스토
★슈팅
★96년 8월23일
★5,800엔

가까운 미래의 일본을 무대로 한 액션형 슈팅 게임. 총기에 의한 흉악 범죄에 대항하기 위해 경시청은 특별 기동수사부대인 「J SWAT」를 설립했다. 이 기동대원인 플레이어는 매일 엄격한 훈련을 받아야 하고 일반 경찰이 손대지 못하는 사건이 발생하면 출동하게 된다.

매직 존슨과 카림 압둘 자바의 슬램잼'96

★BMG 빅터
★스포츠
★96년 8월 9일
★4,800엔

이 게임 역시 우리나라에서 정식 유통된 타이틀로 4인 플레이까지 가능한 농구 게임이다. 실황 중계에 의해 박력 넘치는 경기를 할 수 있으며 토너먼트로 펼쳐지는 플레이 오프와 시즌 게임 중 선택하여 즐길 수 있다.

비법

몬스터 팀을 사용

우선은 메인 메뉴화면에서 좌, 우, 상, 하, R, L, A, 하의 순으로 누른 후 다시 좌, 우, 상, 하, R, L, A, 상을 누르면 몬스터 팀을 사용할 수 있다.

파이팅 바이퍼즈

★세가
★격투 액션
★96년 8월30일
★6,800엔

새턴의 강점인 세가의 인기 아케이드 격투 액션게임을 새턴으로 이식한 타이틀. B.M과 팹시 맨, 쿠마 짱 등 여러명의 숨겨진 캐릭터와 함께 아케이드에서는 보기 힘들었던 하니의 탈의도 쉽게 플레이할 수 있다.

비법

하니의 탈의

우선 방법은 아케이드 모드의 VERY HARD를 미스없이 클리어한다는 조건의 하니 탈의가 보다 간단한 방법이 있다. 이것은 트레이닝 모드에서 하니의 모든 기술을 OK받으면 되는 것이다. 그후 플레이 시 아머를 벗으면 스커트도 벗겨진다.

다크 세이버

★클라이맥스
★RPG
★96년 8월30일
★5,800엔

폴리곤을 이용한 3D 입체 RPG. 물론 일정범위 안에서이기는 하지만 자유시점 이동과 입체적인 장애물을 점프하는 등의 현실적인 액션으로 RPG의 새로운 가능성을 제시하였다. 물론 강제 이벤트 중에는 시점 이동이 불가능.

비법

전자 계산기 출현

HP 회복이나 아이템을 사용하는 등 여러가지로 사용되는 바운티 헌터의 수첩. 이 수첩에는 현재 사용되는 수첩과 같이 전자 계산기가 붙어 있다. 방법은 어떤 상태에서든 X버튼을 눌러 수첩을 꺼내고 수첩을 꺼낸 후 R과 →를 누르면 평소에는 사용할 수 없었던 전자 계산기가 나온다.

에일리언 트릴러지

- ★ 어클레임 저팬
- ★ 슈팅
- ★ 96년 8월 30일
- ★ 5,800엔

인기 영화 『에일리언』이 슈팅 게임으로 재탄생되었다. 플레이어는 물론 리프리(시고니 위버)를 조작하여 우주 선내에 잠입한 에일리언을 영화에서 본듯이 핼스 건이나 화염 방사기 등으로 무찔러야 한다.

비법

패스워드의 효과

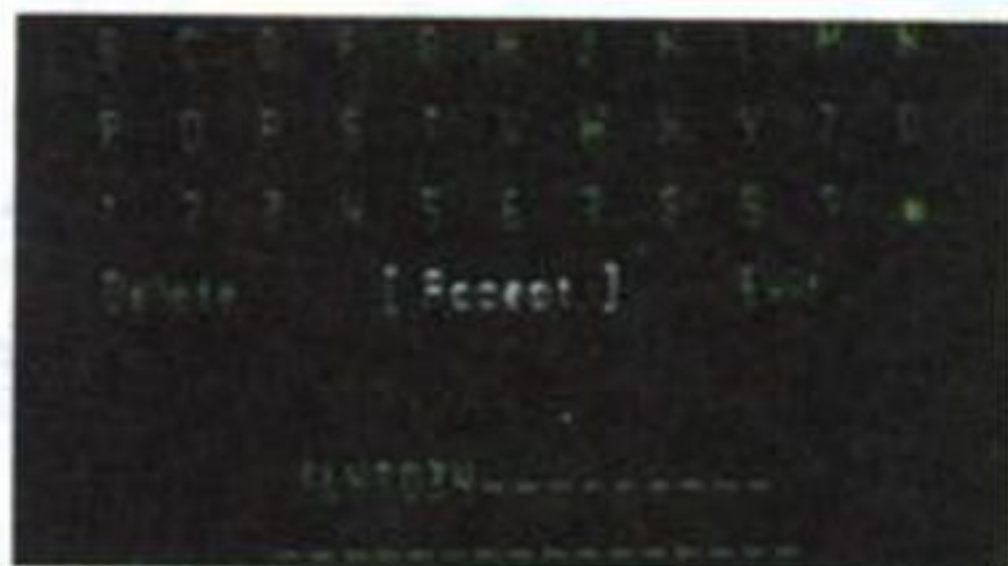
옵션에서 일정 패스워드를 입력하고 스타트하면 여러가지 효과가 나타난다.

패스워드와 내용은 표와 같다.

패스워드	효과
F1LLMYPOCK1TS	탄수 무한대
F1SH1NGFORGVNS	무기 셀렉트
FLYTO**	면 셀렉트

(**는 스테이지 수를 입력)

천지를 먹다 II 적벽대전

- ★ 캡콤
- ★ 액션
- ★ 96년 9월 6일
- ★ 5,800엔

삼국지를 소재로 한 인기 액션 게임. 아케이드로도 인기를 얻었던 작품으로 그 화려한 그래픽이 그대로 새턴으로 이식되었다. 게임은 관우, 장비, 조운 등 유비의 부하 3명을 포함해 모두 5명 중 한명을 선택하여 플레이하게 된다. 또한 게임 중에는 무기와 말등을 얻어 플레이할 수 도 있다.

비법

초필살기를 사용한다

새턴용 천지를 먹다에는 초필살기가 숨겨져 있다. 이 초필살기는 보통 하,상+어택 버튼으로 사용하는 필살기의 파워 업 버전이다. 방법은 우선 타이틀 화면에서 R,Y,L,X,A,B,R의 순으로 누르면 타이틀의 문자가 파랗게 된다. 그후 게임을 스타트해서 게임 중에 하,상,하,상+어택 버튼을 누르면 초필살기를 사용할 수 있다.

옐로 블릭로드

★어클레임 저팬
★어드벤처
★96년 8월30일
★5,800엔

오즈의 마법사에 등장하는 캐릭터들이 3D CG의 애니메이션 어드벤처로 등장했다. 심약한 사자와 허수아비 등 개성넘치는 캐릭터들이 힘을 합하여 적과 싸우며 에메랄드 성을 탐색하여 오즈의 비밀을 파헤쳐야 한다.

스트라이커' 96

★어클레임 저팬
★스포츠
★96년 8월30일
★5,800엔

스포츠 게임 중에서는 지금까지는 없었던 스피드감과 현실성을 추구한 축구 게임. 게임 모드는 월드 컵, 아시아 컵, 프리 게임 등 3가지이다. 시점변환도 자유자재이며 물론 자신이 좋아하는 카메라 앵글로 플레이할 수도 있다. 또한 프리 게임에는 실내 축구도 즐길 수 있다.

아더와 아스타롯의 미마

★캡콤
★퍼즐
★96년 8월30일
★5,800엔

스테이지 클리어형 『마계촌』이 다수의 캐릭터와 아이템을 추가하여 사고형 퍼즐로 재탄생되었다. 캐릭터와 아이템은 각기 다른 특징을 가지고 있기 때문에 우선은 그런 특징을 익히는 것이 중요하다.

올림픽 사커

★코코넛 저팬
★스포츠
★96년 8월30일
★5,800엔

애틀란타 올림픽 축구를 테마로 한 축구 게임. 애틀란타 올림픽 공식 라이센스 게임으로 본격적인 올림픽 축구 게임을 즐길 수 있다. 「멀티 터미널6」에 대응되며 최고 4인까지 동시에 플레이할 수 있다.

테트리스 플러스

★쟈레코
★퍼즐
★96년 8월30일
★5,800엔

인기 게임인 「테트리스」를 새턴으로 발매한 것으로 아케이드와 같은 노멀 모드와 VS 모드는 물론 에디트 모드도 탑재하였다. 참신성은 없지만 쉽게 질리지 않는 퍼즐 게임으로 소장할 만한 가치가 있다.

하트비트 스크램블

★이미지니어
★어드벤처
★96년 9월 6일
★6,800엔

고교생활 3년간을 상세하게 재현한 연애 어드벤처. 플레이어는 약간 호색적인 고교생으로 학교 축제나 수영대회, 아르바이트와 여행 등의 이벤트를 즐기며 여자아이와 친해져 간다. 실사 필름에 의한 그래픽도 볼거리.

해안의 데드히트 리얼 어레인지

★팩 인 비디오
★레이싱
★96년 8월30일
★5,800엔

박력 넘치는 그래픽과 사운드가 장점인 고속도로 배틀 레이싱 게임. 초당 30 프레임 풀 폴리곤 비주얼과 입체 음향인 빅터 3D 포닉을 사용하여 현장감 넘치는 레이싱을 즐길 수 있다. 물론 상하 분할의 2인 대전 플레이도 가능하다.

비법

차종 증가!

선택할 수 있는 차종이 증가하는 비법. 시나리오 모드에서 스테이지1에서 부터 보너스 스테이지까지 모두 1위로 골인한다. 그러면 밤의 스테이지가 출현하고 동시에 나이트메어, 웨닉스, 사벨타이거 등의 3종의 차를 선택할 수 있게 된다.

두근두근 메모리얼 대전 퍼즐구슬

★코나미
★퍼즐
★96년 9월27일
★5,800엔

『뿌요뿌요』 스타일의 대전 퍼즐 게임으로 『두근두근 메모리얼』의 인기 캐릭터들을 사용하여 게임의 재미를 한층 높였다. 물론 이 게임 역시 아케이드에서 이식된 것으로 새턴용 오리지널 모드도 추가되었다.

비법

구슬이 모두 코알라 얼굴로!

구슬이 모두 코알라 얼굴로 바뀌는 비법이다. 우선 이름을 입력할 때 「しりつ」로 결정하고 B로 캔슬한 다음 다시 「きらめき」로 이름을 정하고 또 캔슬한 다음 「こうこう」로 이름을 정한다. 그리고 게임을 시작하면 구슬이 모두 귀여운 코알라 얼굴로 바뀌게 된다.

랑그릿사 III

★메사이야
★시뮬레이션 RPG
★96년10월18일
★6,200엔

시뮬레이션의 금자탑이라고 일컬어지는 랑그릿사 시리즈의 6번째 작품으로 플레이어는 보다 자유롭게 레벨을 변경할 수 있게 되었다. 3D 파노라마 화면에 의해 가능하게 된 최대 81인 구성의 부대 전투 신은 와이드 스케일로 박력 만점이다.

비법

사운드 테스트

타이틀 화면에서 Z,A,Y,좌,X,우,C의 순으로 버튼을 누르면 사운드 테스트가 가능하게 된다.

강철영역

★테크노 소프트
★격투 액션
★96년 9월 6일
★5,800엔

대전 격투 액션과 슈팅이 조화를 이룬듯한 느낌을 주는 게임으로 그다지 많지 않은 대전 케이블 대응 소프트이다. 게임 중에는 슬라이드와 부스터를 사용하는 것이 포인트이며 격투 액션과는 다른 재미를 느낄 수 있다.

울트라맨 도감

★강담사
★기타
★96년 9월 13일
★6,800엔

인기 애니메이션 울트라 맨의 전 39화와 울트라 세븐 전 48화의 스토리 다이제스트와 괴수 126명의 데이타 등 울트라 맨에 관련된 모든 것을 1장의 CD에 담았다. 그외 제작 에피소드 등도 수록.

폴리스 너츠

★코나미
★어드벤처
★96년 9월 13일
★6,800엔

PC로 발매된 후 3DO에 이어 새턴으로 이식된 코나미의 인기 어드벤처. 『스내처』의 스탭들이 대부분이기 때문에 그 분위기가 그대로 재현되었으며 현장감 넘치는 연출도 매력적이다.

세가 에이지/아우트 런

★세가
★레이싱
★96년 9월 20일
★3,800엔

시리즈로 발매되는 세가 에이지의 『아우트 런』 편이며 인기 아케이드 레이싱 게임인 『아우트 런』을 완벽하게 이식하였다. 3곡 중에서 하나를 선택할 수 있는 BGM도 이 게임의 묘미이다.

기동전사 건담 외전1

★반다이
★슈팅
★96년 9월 20일
★4,800엔

3부작으로 구성되어 발매되는 건담 외전의 첫번째 작품. 새턴 인기 소프트인 『건그리폰』 스타일의 슈팅 게임으로 3부작 모두 건담 오리지널 스토리를 가지고 있어 건담 팬들에게는 권할만한 소프트이다.

디스트럭션 더비

★소프트 뱅크
★레이싱
★96년 9월 20일
★5,800엔

미국이나 영국 등지에서는 이미 인기를 얻고 있는 과격한 「파괴 카 레이싱」을 소재로 한 소프트. 과격한 운전으로 다른 차와 부딪혀 다른 차를 스핀시키거나 부수는 것으로 단순한 레이싱에 실증이 난 플레이어에게 권장할만한 게임.

사무라이 스피리츠 참홍랑무쌍검

★ SNK
★ 격투 액션
★ 96년 11월 8일
★ 5,800엔

대인기의 사무라이 스피리츠 시리즈 제 3탄. 이미 오락실에서도 엄청난 인기를 모았던 작품으로 이번에 새롭게 추가된 5인의 캐릭터를 포함하여 12인의 캐릭터가 등장한다. 그리고 확장 램이 동봉된 것은 별도로 8,800엔에 발매되었다.

비법

잔쿠로 사용

2P 대전 시에 캐릭터 선택화면에서 사진과 같이 커서를 움직인 후에 타임이 03이 되었을 때 스타트를 누르면서 A와B를 동시에 누른다. 성공하면 잔쿠로를 사용할 수 있게 된다.

스트리트 파이터 제로2

★ 캡콤
★ 격투 액션
★ 96년 9월 14일
★ 5,800엔

아케이드에서 인기를 얻었던 격투 액션을 새턴으로 이식한 게임으로 오리지널 콤보를 사용할 때는 통쾌함을 느낄 수 있다. 사용 캐릭터는 18인으로 증가하였으며 새턴 오리지널 요소도 듬뿍.

비법

초필살기를 사용한다

아케이드의 「알파」에서 사용하던 엑스트라 사쿠라를 사용할 수 있는 비법.

우선 살의의 류를 사용하지 않은 상태에서 서바이벌 모드를 시작한다. 그리고 캐릭터의 선택화면에서 사쿠라에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른다. 그후 1P의 경우 상, 좌, 하, 좌, 하, 우, 우, 하, 좌, 좌, 하, 하, 하, 우, 상, 상, 우. 2P의 경우 좌, 하, 좌, 하, 우, 하, 좌, 좌,, 상, 우, 우, 상, 좌, 상, 우, 우를 입력하면 된다. 이후 스타트를 누르면서 캐릭터를 선택하면 OK다.

리얼바우트 아랑전설

★SNK
★격투 액션
★96년 9월20일
★8,800엔

아케이드에서 이식된 아랑전설 시리즈의 최신작으로 스테이지에 링 아웃 시스템이 추가된 것이 특징. 확장 램을 사용한 최초의 타이틀로 스피드 면에서는 매우 만족할만한 게임이다.

세가 랠리 챔피언쉽 플러스

★세가
★레이싱
★96년 9월27일
★5,800엔

기본적으로는 전작과 거의 같은 게임이며 다만 대전 게임을 위해 멀티 콘트롤러와 XBAND 통신대전에 대응되도록 제작되었다. 멀티 콘트롤러를 사용하면 하프 액셀이 가능하므로 보다 정밀한 조작이 가능하다.

사쿠라대전

★세가
★어드벤처
★96년 9월20일
★6,800엔

보통판과 특별 한정판 두가지로 발매된 대형 어드벤처 시뮬레이션 게임으로 새턴 마우스도 대응된다. 총 10화로 구성되어 있으며 게임 중간중간에 등장하는 미니 이벤트도 매력 만점.

세가 에이지/애프터 버너2

★세가
★슈팅
★96년 9월27일
★3,800엔

고전 게임을 저렴한 가격으로 발매하는 세가 에이지의 『애프너 버너2』 편으로 아날로그 스틱으로 미세한 조작도 가능하다. 호쾌한 스피드와 박력 넘치는 공중전이 매력 만점인 3D 슈팅.

매지칼 드롭2

★세가
★퍼즐
★96년 9월27일
★5,800엔

아케이드로도 인기를 얻었던 위로 쏘아 올리는 구슬형 퍼즐 『매지칼 드롭』의 속편. 전작의 보스 캐릭터도 선택할 수 있으며 물론 2인 대전 모드도 가능하며 스피드 면에서 매우 만족할 만하다.

걸즈 패닉SS

★매일커뮤니케이션
★퍼즐
★96년 9월27일
★6,800엔

땅따먹기라면 쉽게 이해가 갈 것이다. 시간 내에 일정부분을 차지하면 클리어하게 되는 퍼즐 게임으로 2인 대전도 가능하다. 등장하는 여성 캐릭터는 모두 10명이며 앨범 모드도 있다.

삼국지 Ⅳ

★고에이
★시뮬레이션
★96년 9월27일
★9,800엔

고에이의 삼국지 시리즈 중 최신작을 새턴으로 이식한 작품으로 일본어만 안다면 매뉴얼도 필요없을 정도의 가이단스 기능이 추가되었다. 실사를 사용한 무비가 분위기를 한층 고조시킨다.

선더포스 골드팩

★테크노 소프트
★슈팅
★96년 9월27일
★4,800엔

메가 드라이브의 명작 슈팅 게임인 선더포스「Ⅰ」와「Ⅱ」를 합하여 새턴으로 이식한 게임으로 2인 협동 플레이도 가능하다. 메가 드라이브 당시의 분위기가 그대로 재현되었으며 컨티뉴 조작이 2와 3이 다르므로 주의.

투신전URA

★타카라
★격투 액션
★96년 9월27일
★5,800엔

PS로 발매된 『투신전』의 속편 『투신전2』에 2명의 신 캐릭터를 추가하여 SS로 발매된 게임. 아직까지 많은 금단의 비법이 발견되는 게임으로 숨겨진 여러가지 캐릭터나 모드 등을 찾아가는 것도 이 게임의 재미 중 하나이다.

액추어 사커

★나그자트
★스포츠
★96년 10월 4일
★5,800엔

전세계의 축구팀 중 엄선한 44개의 팀 중에서 선택하여 플레이 가능한 축구 게임. 캐릭터가 크고 자신이 현재 어느 캐릭터를 조작하고 있는 지를 쉽게 알 수 있는 등 시스템면에서도 만족할만하다.

안젤릭 스페셜 프리미엄박스

★고에이
★시뮬레이션
★96년 10월 4일
★8,800엔

남자는 금지! 여성만을 위한 시뮬레이션. 혹성을 무대로 한 육성 시뮬레이션으로 플레이어는 주인공인 여성 「안젤릭」이 되어 차기 여왕을 목표로 하여 이제 막 개발되기 시작한 혹성을 발전시켜 나가야 한다.

위닝 포스트2 프로그램'96

★고에이
★시뮬레이션
★96년 10월 4일
★6,800엔

전작인 『위닝 포스트2』를 96년도에 맞게 업그레이드한 작품. 플레이어는 2억엔이라는 자금으로 강한 말을 키워야 한다. 라이벌 말과의 경주와 GI 레이스에 출전시키는 등 다양한 이벤트도 갖추어져 있다.

이터널 멜로디

★미디어 웍스
★시뮬레이션
★96년 10월 4일
★5,800엔

다른 세계로 날아와 버린 주인공은 자신의 원래 세계로 돌아가기 위해 「마보」라는 아이템을 손에 넣어야 한다. 우선 9명의 여자아이 중 3인을 선택하여 4인 파티를 구성하게 되며 적과의 전투는 커맨드 입력방식이다.

터프 윈드' 96

★쟈레코
★시뮬레이션
★96년 10월 4일
★6,800엔

50명의 기수와 2,000두의 경주마가 실명으로 등장하는 육성 시뮬레이션 게임. 목장에서는 말을 사고팔 수도 있으며 배합에 의해 생산도 가능하다. 또한 경주 전문가의 육성 해설도 들을 수 있다.

브레인데드13

★코코넛 저팬 엔터테인먼트
★액션
★96년 10월 10일
★6,800엔

개성 넘치는 캐릭터들이 등장하는 애니메이션 액션 게임. 주인공 「란스」는 전기 수리공으로 자신이 고친 컴퓨터가 세계정복으로 꿈꾸고 있다는 것을 알고 이를 저지하기 위해 싸운다.

스타 파이터 3000

★이미지니어
★슈팅
★96년 10월 25일
★6,800엔

전술로 승부를 가르는 근미래형 공중전 슈팅 게임. 적기는 물론 구조물과 지표 등 화면 상의 모든 것이 파괴 가능한 현장감 넘치는 3D 비행 슈팅 게임이다. 물자의 회수와 시험 비행기의 조작 등의 요소가 추가되었다.

BATSUGUN

★반프레스토
★슈팅
★96년 10월 25일
★5,800엔

팬들이라면 알고 있겠지만 「동아 플랜」에서 제작한 아케이드용 인기 슈팅 게임을 새턴으로 완전 이식하였다. 3개의 전투기를 선택해서 각각 특성을 살린 공격을 즐길 수 있다. 또한 이번에는 「스페셜 Ver 모드」가 새롭게 추가되었다.

마스터 오브 몬스터즈

★도시바EMI
★RPG
★96년 10월 25일
★6,800엔

검과 마법이 통용되는 판타지 세계를 무대로 한 전략 시뮬레이션 RPG. 플레이어는 몬스터 마스타가 되어 여러가지 몬스터를 조합하여 적과 싸워 나간다. 130여종의 등장 캐릭터와 캐릭터에 따른 스토리의 변화가 압권이다.

루나 실버스타 스토리

★게임 아츠
★RPG
★96년 10월 25일
★6,800엔

메가CD로 발매되어 인기를 얻었던 『루나』가 새턴으로 이식. 예전에 세계를 구한 영웅을 동경하는 소년들이 모험을 계기로 용자로 성장해 가는 과정을 그린 정통파 판타지RPG이다. 특히 약 40분에 걸친 애니메이션 부분은 매우 아름답다.

월드 시리즈 베이스 볼 Ⅱ

★세가
★스포츠
★96년 10월 25일
★5,800엔

메이저 리그를 소재로 한 야구 게임으로 1팀에 32명씩 28팀이 모두 실명으로 등장한다. 각팀의 홈구장도 리얼한 3D 폴리곤으로 표현되어 있으며 영어로 표현되는 실황중계도 가능하다. 특히 팀 에디트 기능을 사용하면 자신의 이름을 사용할 수도 있어 더욱 재미만점이다.

팝 브리더

★사이 메이트
★시뮬레이션
★96년 11월 1일
★5,800엔

플레이어는 여신이 되어 의지를 가진 동물형 천사인 「팝」들에게 명령을 내려 문제를 해결해 가는 시뮬레이션 게임이다. 물론 간단히 문제만 해결하는 것이 아니라 얼마나 잘 해결하는가 또는 팝에게 신뢰를 가지고 있는가 등도 중요시된다.

루루

★세가
★기타
★96년 11월 1일
★4,800엔

그림 속을 여행해 보고 싶은 생각은 없습니까? 말괄량이 여왕 루루와 로보트 네모의 모험을 소재로 프랑스에서 제작된 판타지 디지털 회화. 게임 중에는 인물이 움직이거나 이벤트가 일어나면서 스토리가 전개된다.

리그로드 사가2

★세가
★RPG
★96년 11월 8일
★5,800엔

게임의 무대는 전작인 리그로드 대전이 있은 후 백여년의 세월이 흐른 뒤이다. 리그로드 성내에서는 공주 「뮤」가 이웃 퀸즈랜드의 왕자 라스티와 함께 공부를 하고 있다. 이때 카다르라는 나라에서 침공을 시작해오며 게임은 시작된다.

어스 웜 짐2

★타카라
★액션
★96년 11월 11일
★5,800엔

미국에서 인기를 끈 액션 게임. 등장 캐릭터는 약간 징그럽기도 하지만 한편으로 귀엽기도 하다. 모두 10개의 스테이지가 등장하며 머신 건을 이용하여 공격하고 아이템 등으로 파워 업할 수 있다.

섹시 파로디우스

★ 코나미
★ 슈팅
★ 96년 11월 1일
★ 4,800엔

그라디우스의 캐릭터들이 총출동하는 「파로디우스」의 최신작. 의뢰인에 요청에 의해 임무를 클리어해 간다는 새로운 시스템과 코믹한 캐릭터들의 행동이 매력 포인트이다. 게임의 요령은 전작과 같이 아이템을 이용해 파워 업할 수 있다.

비법

파워 업 커맨드

게임 중에 포즈를 걸고 상,상,하,하,L,R,B,A를 입력한다. 성공하면 자신의 비행기를 파워 업할 수 있게 된다.

스페셜 스테이지

7개의 스테이지를 모두 노말에 성공하면 보통 해피 엔딩 후에 「스페셜 스테이지」가 등장한다. 이 스테이지를 클리어하면 특이한 그래픽이 나타나며 타이틀 화면에 「SPECIAL」이라는 항목이 추가된다.

프라쿠라 대작전

★아트라스
★액션
★96년 11월 15일
★6,800엔

호혈사 일족의 캐릭터들이 대거 등장하는 액션 게임. 「쿠라라」와 「키라라」, 「그레이」 중 한명을 선택하여 전 5스테이지 내에 있는 적 캐릭터들을 쇼트, 어택, 폭탄 을 을 이용하여 쓰러뜨리는 게임이다.

디지털 핀볼 네크로노미콘

★세가
★핀볼
★96년 11월 15일
★5,800엔

최신 기술이 집약된 본격 핀볼 게임의 제2탄. 마치 실제 플레이의 감각을 느낄 수 있는 화려한 그래픽이 압권이다. 수수께끼가 가득한 금서인 『네크로노미콘』을 둘러싸고 사악한 신과 장절한 싸움을 벌이는 것이 기본 스토리이다.

전설의 오거 배틀

★리버힐 소프트
★시뮬레이션
★96년 11월 1일
★5,800엔

전투에 있어서 작전을 생각하게 하는 재미와 캐릭터를 기르는 기쁨을 동시에 충족시켜주는 시뮬레이션 RPG. SFC로도 이미 커다란 인기를 모았던 작품으로 전투시 전열에는 육탄전이 특기인 캐릭터와 후열에는 회복이 특기인 캐릭터를 배열하는 것이 가장 이상적이다.

비법

특이한 이름

리더의 이름을 결정할 때에 「ファイアクレスト」라고 입력하면 「드래곤즈 해븐」이라는 숨겨진 스테이지를 플레이할 수있다. 또한 「MUSIC/ON」으로 입력하면 사운드 테스트가 가능하게 된다.

숨겨진 스테이지 「드래곤즈 해븐」

숨겨진 시나리오 「剣, 取りし者」를 플레이

우선 뉴 게임으로 시작하여 이름을 「サジェム」라고 짓는다. 그후 성별을 나자로 선택하면 「サイノス」, 여자를 선택하면 「アウィンド」라는 이름이 되고 숨겨진 시나리오인 「剣, 取りし者」를 플레이할 수 있게 된다.

풍수선생

★박보당
★시뮬레이션
★96년11월15일
★5,800엔

중국에서 발생한 기의 흐름을 풍경과 조화시켜 읽어내는 「풍수」. 이 게임에서는 일본의 유명 풍수선생이 실제로 등장하여 그의 밑에서 풍수공부를 할 수 있으며 좋은 풍수를 설정해 도시를 개선해 나가는 시뮬레이션 게임이다.

버철 캅2

★세가
★건 슈팅
★96년11월22일
★5,800엔

세가가 제작하는 대망의 건 슈팅 대작으로 새턴 오리지널 분기도 추가되었다. 「버철 캅1 모드」에 총도 마음대로 바꿀 수 있는 등 가정용 게임으로서의 퀄리티를 높였다. 함께 발매된 버철 건과 함께 판정에 관한 부분이 많이 개선되었다.

아이언 맨/XO

★어클레임 저팬
★액션
★96년11월22일
★5,800엔

미국에서 인기가 높은 애니메이션 「아이언 맨」을 소재로 한 새턴 소프트로 어클레임 코믹의 「XO」를 조작하여 전진해가며 적을 쓰러뜨리는 액션 게임이다. 무대는 뉴욕과 열대우림지 등 지구의 이곳저곳을 채택하였다.

전국 블레이드

★아트라스
★슈팅
★96년11월22일
★6,800엔

일본의 전국시대를 무대로 10개의 스테이지를 싸워 나가는 횡 스크롤 슈팅게임. 플레이어는 5개의 캐릭터 중 하나를 선택하여 조작할 수 있으며 각자 전용의 옵션 캐릭터와 특수 공격을 구사해서 하늘을 날아다니며 적에게 공격하게 된다.

FIST

★이미지니어
★격투 액션
★96년11월22일
★6,800엔

톱 아이돌을 목표로 격렬한 레슨에 참가한 8인의 남녀. 데뷔에 필요한 조건은 「강한 자」. 『FIST』는 이런 이색적인 설정의 3D 폴리곤으로 그려진 격투 액션 게임이며 각 캐릭터들은 두종류의 필살기와 세종류의 콤비네이션 어택을 가지고 있다.

카오스 콘트롤 리믹스

★버진 인터랙티브
★슈팅
★96년11월22일
★4,800엔

상하좌우 즉 어느 방향으로도 스크롤이 가능한 3D 슈팅 게임 『카오스 콘트롤』이 더욱 파워 업되어 등장. 특히 이 리믹스는 버철 건 대응에 2P 동시 플레이도 가능하게 되었으며 그래픽 면에서도 하이레조 모드를 채용하여 더욱 개선되었다.

전뇌전기 버철 온

★세가
★대전 액션
★96년11월29일
★5,800엔

화면을 좌우 또는 상하로 마음에 드는 형태로 나누어 대전을 즐길 수 있으며 패드로도 충분히 플레이가 가능하다. 특히 숨겨진 캐릭터의 사용과 간편한 리플레이는 게임을 더욱 쉽게 즐길 수 있게 하였으며 게임 룰도 스스로 정할 수 있다.

빅토리 골 월드 와이드 에디션

★세가
★스포츠
★96년11월29일
★5,800엔

빅토리 골 시리즈의 3번째 작품으로 이번에는 세계 각국의 팀들로 버전 업되었다. 전작의 문제점이었던 골키퍼도 많이 개선되었으며 4인동시 플레이도 가능하다. 참가 팀도 48팀으로 대폭 강화되었으며 네임 에디트로 자신의 이름도 사용할 수 있으며 한국을 선택할 수도 있다.

미소녀 전사 세라문 SuperS

★엔젤
★격투 액션
★96년11월29일
★5,800엔

미소녀 전사 세라문의 유명 캐릭터 10인이 주역의 자리를 놓고 쟁탈전을 벌인다. 게임 중에는 대전 전이나 도중 혹은 대전 후에 각각 상황에 맞는 애니메이션이 나오며 2P 대전도 가능하고 변신 신을 볼 수 있는 옵션도 있다.

선더포스 골드팩2

★테크노 소프트
★슈팅
★96년11월29일
★4,800엔

다관절 캐릭터의 리얼한 움직임과 참신한 스크롤로 인기를 모았던 선더포스3에 오리지널 스테이지를 추가한 「선더포스 AC」와 선명한 그래픽이 특징인 「선더포스 4」가 수록되어 있다.

은하영웅전설

★덕간서점
★시뮬레이션
★96년11월29일
★5,800엔

광할한 은하를 무대로 한 전쟁 서정시. 원작은 인기 OVA이며 원작의 스토리를 살리기 위해 「라인 할트」와 「얀」을 중심으로 사건이 벌어지며 100명의 등장 인물과 수십종류의 함정이 등장하는 거대한 스케일의 시뮬레이션이다.

서기 1999 파라오의 전설

★BMG 빅터
★액션
★96년11월29일
★5,800엔

에일리언에게 정복당한 인류의 미래를 구하라. 시간 배경은 제목에서도 알 수 있듯이 1999년. 고대 이집트 문명을 건설했던 에일리언이 돌연 지구를 다시 찾아와 전인류를 지배하기 위해 습격하기 시작했다. 게임 중에는 스페셜 아이템을 얻지 못하면 다음으로 넘어갈 수 없는 RPG적 요소도 가미되었다.

줍

★미디어 퀘스트
★퍼즐
★96년11월29일
★4,800엔

슈팅 요소가 가득한 퍼즐 게임. 중앙에 있는 자신의 에어리어를 사방에서 습격해 오는 적 블럭으로부터 지키는 것이 이 게임의 목적이다. 방법은 자신과 같은 색의 블럭을 빔으로 쓰러뜨려 가는 것으로 자신의 색도 변하게 된다.

황룡삼국연의

★엑싱
★시뮬레이션
★96년12월 6일
★5,800엔

리얼타임 시스템을 탑재한 본격적 역사 시뮬레이션 게임. 삼국시대의 군주 중 한 사람을 선택하여 중국을 통일하는 것이 최종 목표이다. 커맨드 형식의 일반적 시뮬레이션과는 달리 긴장감이 넘친다.

매직 카펫

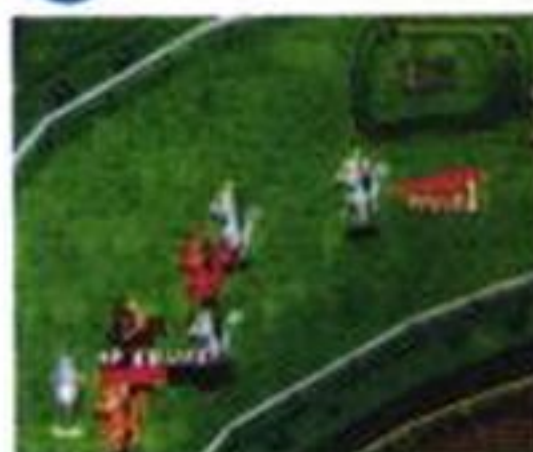
- ★EAV
- ★슈팅
- ★96년 12월 6일
- ★5,800엔

황폐된 25개의 세계를 구한다. 플레이어는 초보 마법사가 되어 다른 마법사나 몬스터들을 쓰러뜨리면서 에너지원인 「마나」를 모아 자신의 마법력을 상승시켜 가야 한다. PC로도 인기를 모았던 작품으로 종래의 RPG에서는 느끼지 못했던 현장감을 느낄 수 있다.

슈퍼 퍼즐 파이터 Ⅱ

- ★캡콤
- ★퍼즐
- ★96년 12월 6일
- ★5,800엔

스트리트 파이터의 캐릭터들이 귀여운 모습으로 새단장을 하고 퍼즐 게임으로 등장하였다. 기본은 떨어지는 아이템을 같은 것으로 모아 없애는 방식이며 게임에 맞춰 화면 중앙에서 벌어지는 격투 애니메이션이 특징이다.

스텍스 위너

- ★자울스
- ★시뮬레이션
- ★96년 12월 6일
- ★5,800엔

경주마를 처음부터 키워나가는 육성 시뮬레이션. 우선 400마리의 말 중에서 예산과 특성을 고려하여 새로운 말을 탄생시키고 훈련시켜 레이스에 나갈 수 있다. 이 게임이 기존의 경마 시뮬레이션과 다른 점은 경주 시 자신의 말을 조정할 수 있다는 것이다.

하이퍼 듀얼

- ★테크노 소프트
- ★슈팅
- ★96년 12월 6일
- ★5,800엔

최근 슈팅 게임에서 유행하는 긴급회피용 폭탄이나 보호장벽 등이 없으며 라이프 게이지가 달려 있지도 않다. 그러므로 보다 실감나는 슈팅을 즐길 수 있기는 하지만 초보자에게는 어려운 부분도 있다.

배틀 바

- ★일본 빅터
- ★레이싱
- ★96년 12월 6일
- ★5,800엔

6개의 자동차를 조작하여 차내에 탑재된 여러가지 무기로 라이벌을 격파시켜 나가는 카 액션 게임. 최대 6인까지 동시 대전이 가능하며 레이싱보다는 격투 액션에 가까운 게임이다.

기동전사 건담 외전 Ⅱ

- ★반다이
- ★슈팅
- ★96년 12월 6일
- ★4,800엔

트윈 스틱은 버철 온만을 위해서 나온 것이 아니다. 이 게임 역시 트윈 스틱에 대응되며 여러가지 시스템적인 부분도 1보다는 많이 나아졌다고 한다. 전체 3부작으로 2편에서는 1편 마지막에 등장했던 블루의 정체가 벗겨진다고 한다.

멜티랜서 은하소녀경찰2086

★이미지니어
★시뮬레이션
★96년 12월 13일
★5,800엔

6인의 아름다운 소녀들이 지구를 지킨다. PS용으로 등장 후 음악CD와 드라마CD, 소설, 만화 등 여러가지 매체로 인기를 얻었던 멜티랜서가 여러가지 새로운 이벤트 등이 추가되어 드디어 새턴으로 등장했다. 물론 선택한 캐릭터에 따라 이벤트도 조금 다르게 일어난다.

대운동회

★인크리멘트P
★시뮬레이션
★96년 12월 13일
★5,800엔

1년에 한번 열리는 대운동회에서 승리를 목표로 플레이어가 교관이 되어 트레이닝의 메뉴를 결정하는 육성 시뮬레이션. 가르치는 여자아이와 라이벌이 되는 상대와의 이벤트 등 여러가지 기획이 눈에 띄며 대운동회가 열리는 동안에는 액션 게임적인 요소가 부각되어 있다.

실황 오샤베리 파로디우스

★코나미
★슈팅
★96년 11월 13일
★4,800엔

횡스크롤 슈팅 게임에 생중계 시스템. 본 작에서는 새턴의 기능을 충분히 살려 아케이드 수준의 그래픽을 실현했다. 또한 상위 10위까지의 득점 랭킹과 옵션 모드에서 변경된 설정은 자동으로 세이브된다.

스페이스 인베이더

★타이토
★슈팅
★96년 12월 13일
★3,980엔

2인 동시 플레이도 가능한 고전 명작『인베이더』. 옛날 분위기로 즐길 수도 있지만 새로 디자인된 배경은 매우 화려하다. 또한 2인 동시 플레이뿐만 아니라 대전도 가능하다.

디스크 월드

★미디어 엔터테인먼트
★어드벤처
★96년 12월 13일
★5,800엔

마우스로도 플레이가 가능하며 일반적인 어드벤처와 같이 수수께끼를 풀어가며 스토리가 전개되는 것이 아니라 숨겨진 수수께끼를 자신이 찾아 내는 새로운 시스템이 채용되었다.

펑키 판타지

★요시모토 흥업
★시뮬레이션 RPG
★96년 12월 13일
★5,800엔

요시모트의 인기 연애인들을 출연시킨 폭소 시뮬레이션 RPG. 플레이어는 조수술사로 등장하여 황제 사카타4세의 타도를 위해 싸운다. 에피소는 전부 16부작이며 플레이어의 선택에 의해 시나리오가 변하게 된다.

택틱스 오거

★리버힐 소프트
★시뮬레이션 RPG
★96년 12월 13일
★5,800엔

작년부터 올해에 걸쳐 가장 대표적인 시뮬레이션 RPG로 손꼽히는 택틱스 오거가 드디어 새턴으로 발매. 이식은 거의 완벽한 수준이며 유명 성우의 기용과 상세한 밸런스 조정 등 새턴만의 플러스 요소도 갖추고 있다.

에너미 제로

★와프
★어드벤처
★96년 12월 13일
★6,800엔

게임이라기 보다는 한편의 영화에 가까운 새턴 기대의 대작 『에너미 제로』. 우주선 내에 나타난 보이지 않는 적과의 싸움이 실감나게 펼쳐진다. 플레이어는 주인공인 「로라」를 조작하여 「VPS」라는 생체탐지기로 싸워야 한다.

NHL 파워플레이' 96

★버진 인터랙티브
★스포츠
★96년 12월 20일
★5,800엔

모션캡쳐까지 사용한 리얼한 움직임. 「빙상의 격투기」로 불리는 아이스 하키를 소재로 한 만큼 격렬한 액션과 골인의 통쾌함을 맛볼 수 있다. 또한 NHL의 허가를 받아 만든 작품인 만큼 팀과 선수들이 모두 실명으로 등장한다.

모우자

★버진 인터랙티브
★퍼즐
★96년 12월 20일
★5,800엔

아래로 떨어지는 형식은 변하지 않았다. 하지만 이번 아이템은 돈. 5엔짜리 동전이 두개 모여야 10엔이 되고 10엔짜리 다섯개가 모여야 50엔이 되며 나중에 지폐가 되면 없어지는 형식이다. 사용되는 화폐는 1엔부터 500엔까지 6종류.

닛산 프레젠트 오버 드라이빙GTR

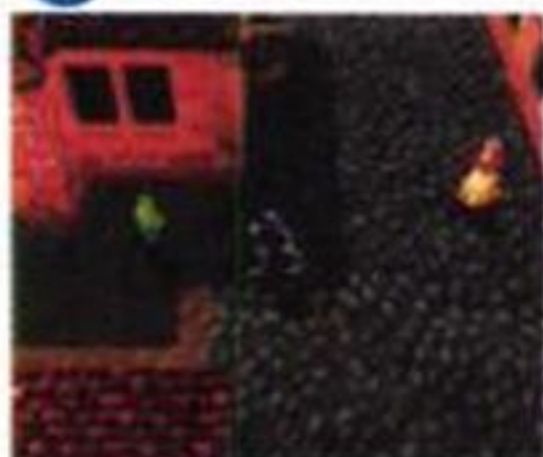
★EAV
★레이싱
★96년 12월 20일
★6,200엔

수많은 명차를 만들어 자동차 팬들에게는 유명한 닛산. 그 닛산의 자동차가 실제로 등장하는 레이싱 게임이 바로 이 『닛산 프레젠트 오버 드라이빙GTR』이다. 오버 드라이빙을 기본으로 닛산의 유명 자동차 8대를 운전할 수 있는 것이다.

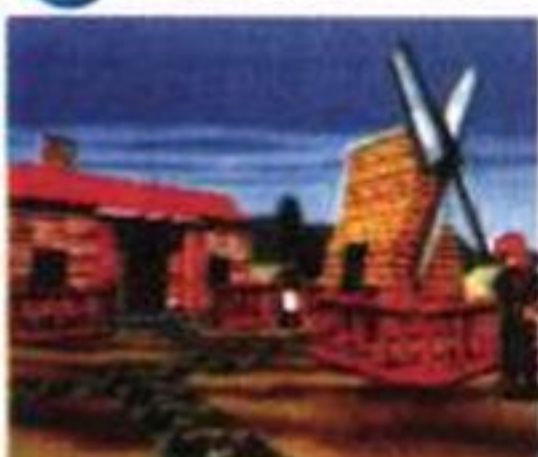
풀 미에루2

★키드
★어드벤처
★96년 12월 20일
★7,500엔

그래픽은 물론 성우의 기용과 레이아웃도 전작보다는 훨씬 파워 업된 『풀 미에루 2』. 높은 퀄리티에 의해 캐릭터들의 표정이 살아 있으며 전작에서는 오프닝과 엔딩에만 한정되었던 애니메이션이 플레이 중에도 스토리에 따라 나오게 된다.

에어즈 어드벤처

★게임 스튜디오
★RPG
★96년 12월20일
★5,800엔

1장의 벽에 의해 세계는 스카이 하이 월드와 히스토리컬 월드로 나뉘어져 있다. 전자는 요정들의 세계이며 후자가 인간들의 세계이다. 어려서 부모를 잃고 18세에 처형되기 전 공주로부터 도움을 받는다. 이때부터 사랑과 모험의 스토리가 시작되는데...

샤이닝 더 홀리아크

★소닉
★RPG
★96년 12월20일
★5,800엔

새턴의 기대 RPG 중 하나인 『샤이닝 더 홀리아크』. 많은 명작 RPG를 제작한 소닉에서 만들었으며 주인공은 나이는 어리지만 마을에서는 꽤 알려진 용병으로 어떤 사건에 휘말리며 스토리는 전개된다.

M

★다즈
★시뮬레이션
★96년 12월20일
★5,800엔

일기로 자신의 마음을 전하는 두근두근 교환일기 시뮬레이션. 이 게임은 교환일기를 통한 연애 시뮬레이션으로 플레이어는 목표가 되는 여자아이의 정보를 다른 아이의 일기를 통해 얻을 수도 있다.

하이퍼 세큐리티즈S

★팩 인 소프트
★시뮬레이션
★96년 12월20일
★6,800엔

3인의 여성 경찰관을 키우는 육성 시뮬레이션. 동경 32구역에서 일어나는 범죄를 저지하기 위해 성격이 각기 다른 3명의 여성 경찰관을 트레이닝과 워킹 등의 훈련시키는 것 뿐만 아니라 옷도 마음대로 입힐 수 있다.

타쿠라마칸

★파트라
★퍼즐
★96년 12월20일
★6,800엔

대만에서 제작되는 새턴 게임으로 장르는 어드벤처가 가미된 퍼즐이다. 실크로드 동쪽 끝에 있는 돈황의 고대유적을 소재로 한 게임으로 아가에게 빼앗긴 세계평화를 되찾기 위해 「관음선」을 해방시키는 것이 플레이어의 임무이다.

울트라 맨 빛의 거인전설

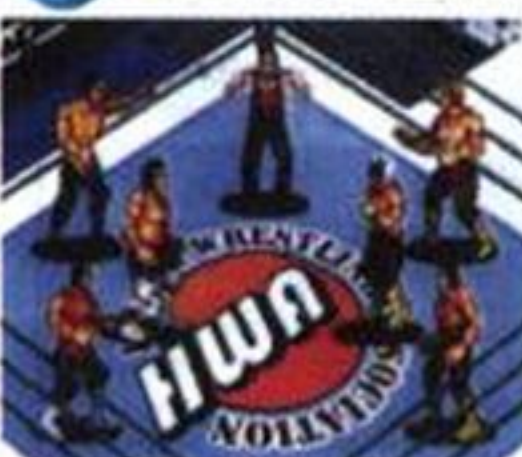
★반다이
★격투 액션
★96년 12월20일
★7,800엔

본격적인 울트라 맨의 재현을 위해 10개월. 드디어 발매된 『울트라 맨 빛의 거인전설』은 2인 플레이도 가능하며 역대 울트라 맨 형제 5인과 괴수 10명을 사용할 수 있으며 CG로 재현된 배틀 신이 특징이다.

3D 베이스 볼 더 메이저

★BMG 빅터
★스포츠
★96년 12월 20일
★5,800엔

미국 프로야구인 메이저리그 선수 700명이 실명으로 등장하며 영어로 실황 중계가 되는 폴리곤 야구 게임. 각 선수의 데이터는 95년 데이터를 채용했다. 또한 700명 중에서 특수한 폼을 가진 선수 50명은 모션캡처를 사용해서 그 분위기를 살렸다.

파이어 프로레슬링S

★휴먼
★스포츠
★96년 12월 20일
★6,500엔

프로 레슬링 게임의 원조 『파이어 프로』의 새턴 이식작. 이번 새턴용에서는 다른 기종에서 실현하지 못했던 6인 태그매치가 가능하다. 또한 참가 레슬러 수도 136명으로 시리즈 사상 최고를 자랑한다.

스트리트 레이서 엑스트라

★UBI 소프트
★레이싱
★96년 12월 20일
★5,800엔

각기 기능이 다른 8대의 차를 가지고 펼치는 레이싱 게임. 플레이어는 8인 중 한사람을 선택하여 여러가지 트랩이 숨겨진 24개의 코스를 질주하게 된다. 물론 2인대전도 가능하며 무기를 사용하는 「난투」 등 4종의 게임 모드가 갖추어져 있다.

파이터즈 메가믹스

★세가
★격투 액션
★96년 12월 17일
★5,800엔

세가가 비장의 각오로 내놓은 기대의 격투 액션. 기본적인 것은 파바와 버파를 혼합해 놓은 형식이며 버파의 일부 캐릭터들은 3의 기술도 사용할 수 있어 버파3가 나오기 전 미리 그 분위기를 느낄 수 있을 것이다. 특히 소닉 등 세가의 전 캐릭터들이 총출동.

인조인간 하카이더

★세가
★슈팅
★96년 12월 27일
★6,800엔

스토리를 이어가는 어드벤처적 요소가 보강된 건 슈팅 게임으로 CG로 만들어진 어드벤처 신이 특징이다. 플레이어는 단신으로 지저스 타운으로 잠입하여 4종류의 무기를 사용해 적을 무찔러 간다.

테라 판타스티카

★세가
★RPG
★96년 12월 27일
★5,800엔

비밀리 제작된 세가의 RPG 명작 『테라 판타스티카』. 여러가지 새로운 시스템과 중후한 스토리. 한사람의 영웅이 세계를 구하는 영웅 이야기가 아니라 국가 레벨로 전투를 펼치는 장대한 서사시이다.

프루프 클럽 Proof Club

★유타카
★추리 보드 게임
★97년 1월예정
★5,800엔

어드벤처 게임이 아니라 어디까지나 보드 게임으로 수수께끼를 풀어나가는 신 감각 게임. 무대는 고대 런던의 어느 빅토리아 풍 건물 내부로 플레이어는 이 방에 방문하여 추리를 하는 그룹에 참가하게 된다.

아이언맨 / XO

★어클레임 저팬
★액션
★97년 1월 예정
★5,800엔

미국에서 대히트를 기록한 인기 코믹 '아이언맨' 과 'XO' 를 게임화한 것으로 CG랜더링된 2인이 세계를 구하기 위해 고군분투하는 액션 게임. 커맨드를 입력하면 화면 안쪽을 공격하거나 공중에서 호버링할 수 있는 등, 다양한 액션을 구사할 수 있게 된다.

보디 바이오닉스

★미디어 퀘스트
★사이언스 액션
★97년 2월 예정
★5,800엔

일본 TV 프로그램 'NHK 스페셜' 을 모티브로 한 소프트 제 2탄. 근미래 인간의 체내를 무대로 한 3D 액션 게임. 하나의 탐사 관찰기체가 사라져 의료 시뮬레이터 모델 몸 속에 침입, 이현상을 일으키게 되고 플레이어는 몸 속에 침투한 세균과 곰팡이 등의 적을 물리쳐야 한다.

도라에몽2

★에폭사
★액션
★97년 2월 예정
★5,800엔

이야기에 따라 나뉘어지는 5개의 월드로 구성된 액션 게임. 도라에몽들이 각각의 스토리의 주인공이 되어 모험을 펼쳐나간다. 어떤 월드에서 시작할 것인지는 플레이어 자유. 입수한 아이템에 따라 공략이 훨씬 간편해지는 스테이지도 있다

볼 블랜저

★BPS
★스포츠
★97년 2월
★5,800엔

근미래의 스포츠를 이미지화한 게임. 플레이어는 호버 타입의 우주선을 조종하여 불덩이를 적의 골대에 쏴야 한다. 시합에 이기면 상금을 탈 수 있어 무기나 장비를 강화시켜 나갈 수 있다. 단순한 룰이지만 상쾌한 익사이팅 배틀을 즐길 수 있을 것이다.

배트맨 포에버

★어크레임 저팬
★액션
★97년 2월
★5,800엔

배트맨과 파트너 로빈이 활약한 영화 '배트맨 포에버' 가 액션 게임이 되어 PS에 등장한다. 배트맨의 특징적인 세계관을 충실히 재현한 이번 작품은 다채로운 아이템이나 근사한 스페셜 어택 등 흥분을 만끽할 수 있을 만한 참신한 요소로 가득하다.

트랜스 포트 타이탄

★伊藤忠상사
★시뮬레이션
★97년 1월
★5,800엔

플레이어는 운송 회사를 설립해 육지, 바다, 항공 교통기관을 건설, 마을이나 산업 거점을 발전시키면서 여객운송 사업을 기본으로 수익을 올려야 한다. 게임의 기간은 100년 간으로 그 시점까지의 수익이나 회사 공헌도 등으로 평가 받는다.

다크 포스

★BPS
★3D 슈팅
★97년 1월
★5,800엔

스타워즈 시리즈 제 2탄으로 점프나 몸을 웅크리면서 고감도 건슈팅을 즐길 수 있다. 각 미션에 배치된 아이템을 입수하며 데스 스타를 목표로 게임을 진행시켜 나간다. 이번 작품은 PC용의 내용을 총망라하는 동시 랜더링 재작업에 의해 새롭게 탄생되었다.

탑건

★미디어웍스
★액션 시뮬레이션
★97년 1월
★5,800엔

영화 탑건을 모티브로 한 최신예전투기 액션 비행 시뮬레이션. 플레이어는 파이럿이 되어 다양한 강적들과 격심한 도그파이터를 펼친다. 오프닝에 영화의 장면과 테마송이 삽입된다.

레이 스톰

★타이토
★슈팅
★97년 1월
★5,800엔

'락온 레이저' 라는 다채로운 공격방법을 실현한 새로운 시스템에 의해 슈팅 게임이 더욱 스릴감이 넘친다. 전작 『레이포스』의 후속작인 이번 PS용은 완전이식이라고 할 수 있을 정도로 레이저 공격 효과가 탁월하게 연출되었다.

게게게 귀태랑

★반다이
★3D 컬트 어드벤처
★97년 1월
★5,800엔

그동안 슈팅, RPG, 액션 등 『게게게 귀태랑』을 소재로 한 작품은 많았지만 어드벤처로 등장한 것은 이번이 처음이다. 또한 과거의 귀태랑 게임은 모두 플레이어는 귀태랑이라는 공식이 성립되었지만 이번 작품에서는 인간을 지켜주는 수호자로서 등장하게 된다.

함플 파크

★스카이싱 시스템
★슈팅
★97년 1월
★5,800엔

함플이라는 요새기지를 만들어 전쟁을 준비하는 미치광이 과학자를 저지하기 위해 유령의 집이나 제트 코스터 등의 놀이기구에 숨어있는 적들을 쓰러뜨려야 한다. 자기의 공격탄은 감자나 젤리 모양으로 4종류에서 교체할 수 있다.

슈퍼 콜렉션

★캡콤
★액션 퍼즐
★96년 겨울예정
★5,800엔

수년전에 아케이드에서 히트한 퍼즐 게임 『슈퍼 콜렉션』시리즈의 세 작품을 하나로 모은 소프트. 화면 위에서 떨어지는 공에 아이템을 사용하는 아주 단순한 룰을 갖는다.

울트라맨 제어스 -벤젠 성인의 복수-

★토호쿠 신사
★멀티 플레이 보드 게임
★96년 12월예정
★5,800엔

광고로 유명한 울트라맨 제어스의 캐릭터를 사용한 주사위 게임. 플레이어는 다쳐서 변신을 할 수 없는 제어스를 대신하여 지구 침략을 노리는 벤젠 성인들의 괴수 군단과 싸워나가며 제어스의 힘의 원천인 '제어스 파워' 를 모아나가야 한다.

GO II Professional 대국 바둑

★마이니치 커뮤니케이션
★바둑
★96년12월하순예정
★6,800엔

PC용으로 인기를 얻은 본격 바둑 게임. PS 기능을 살려 영상, 음악면이 대폭 강화되어 바둑판과 바둑알, BGM은 여러 종류 중에서 고를 수 있다. CPU의 난이도를 12단계로 조절할 수 있으며 최강의 레벨은 세계 유수의 실력자 수준.

DX 억만 장자 게임 THE MONEY BATTLE

★타카라
★보드 게임
★96년 12월예정
★5,800엔

『억만 장자 게임』의 PS판. PS 고유의 기능이 포함되어 보드 게임을 좋아하는 사람이라면 상당한 재미를 느낄 수 있을 것이다. 지도는 10종류의 배경 중에서 고를 수 있다.

동급생 마작

★유미디어
★테이블 게임
★1997 1월
★6,800엔

PC용 『동급생』시리즈의 연애 시뮬레이션 요소가 가미된 마작 게임. 시리즈 인기 캐릭터 14명이 등장하며 플레이어는 마을 안을 돌아다니며 여자 아이들을 찾아 마작을 권유하면서 공략해 나가야 한다. 플레이어의 승패의 결과는 엔딩에 반영되어 여자 아이에게 사랑 고백을 받기도 한다.

윙 오버

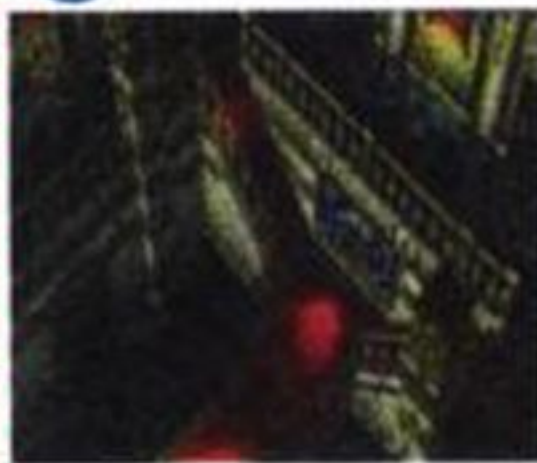
★BACK IN 소프트
★3D플라이트 슈팅
★97년 1월
★5,800엔

폴리곤으로 그려진 아름다운 그래픽의 정통파 비행 슈팅. 시점은 3종류가 준비되어 있어 박력넘치는 공중전을 즐길 수 있다. 냉전이나 무스탄그 외에 F-14 등의 최신예기까지 29종류가 준비되어 있어 매니악적인 기체에 탑승할 수 있다.

성혼의 조카

★타카라
★RPG
★96년 12월
★5,800엔

오랜 세월동안 봉인되었던 성혼이 해방되면서 세계는 혼돈 속에 빠진다. 사태를 수습하기 위해 천계에서 내려 보내진 주인공은 사고에 의해 쌍둥이로 태어난 여자아이. 24인의 전사가 성혼이라 불리는 '룬'에 의해 성혼 전사가 되면서 이야기는 다채롭게 변화된다.

러그너클

★소니 뮤직 엔터테인먼트
★RPG/MBS
★96년 12월
★5,800엔

신에게 고용되는 전사를 선택하는 '무신제(武神祭)'에서는 4지방 모든 토너먼트를 제패한 사람에게 최고의 영예인 '레이븐'의 칭호가 주어진다. SCE가 주최하는 오디션의 수상작을 상품화한 것으로 메모리 카드 배틀 시스템에 의해 다른 사람의 데이터를 옮기는 것이 가능해졌다.

PAL -神犬傳說-

★동북신사
★RPG
★96년 12월
★5,800엔

이 게임은 유명 영화감독이 제작한 것으로 개가 주인공으로 등장한다. 동물을 좋아하는 소녀 카오르는 돌연 비밀의 전투에 말려들게 되면서 그녀가 기르던 애견 팰과 헤어지게 되고 팰은 카오르의 곁으로 돌아가기 위해 모험을 떠난다.

웰컴 하우스2

★거스트
★폴리곤 만화
★96년 12월
★5,800엔

심각한 스토리가 대다수인 기존 어드벤처 게임과는 달리 많은 함정이 도사리고 있어도 웃으면서 즐길 수 있는 코믹 게임. 전작보다 캐릭터들의 움직임이 부드러워졌고 이벤트도 약동감 넘치게 되었다. 한층 더 파워 업된 미국식 유머를 보여준다.

M

★넥서스 인터랙트
★연애 육성 시뮬레이션
★96년 12월
★5,800엔

교환일기 테마로한 고교 연애 시뮬레이션. 플레이어는 사립고등하교 2학년생이 되어 학교에서 만나는 4명의 여학생 중 한 명과 교환일기를 통해 자신의 마음을 전달해야 한다. 교환일기의 상대는 성격진단에 의해 결정되므로 플레이어가 자유롭게 선택할 수 없다.

공포신문

★유타카
★심령 어드벤처
★96년 12월
★5,800엔

한번 읽으면 수명이 100일 단축된다는 공포신문. 사운드 노벨 형식으로 플레이어는 무서운 이야기를 직접 체험해 나간다. 이벤트 클리어 형식의 게임 전개가 아닌 최악의 선택에서도 완결될 수 있도록 설정되어 있다.

마이티 히트

★알트론
★건 슈팅
★96년 12월30일
★5,800엔

악인이나 로보트를 쏘면서 스테이지를 진행해 가는 종래 건 슈팅의 고정 이미지를 깨고 플레이어의 집중력과 기억력, 순발력, 파괴력 등을 시험하는 것이 궁극적인 게임 목적이다. 5종류의 스테이지를 플레이하는 것으로 지금까지와는 전혀 다른 건 슈팅을 체험할 수 있게 된다.

프라이멀 레이지

★타임 워너
★격투 액션
★96년 12월30일
★5,800엔

문명의 이기에서 벗어난 근미래의 지구 [URTH]에서 공룡이나 마녀 등의 몬스터들이 벌이는 격투 게임으로 미국과 유럽에서 인기를 모았던 화제작을 PS로 이식한 것. '크레이 애니메이션' 수법이 채택되어 캐릭터들의 움직임이 상당히 리얼하다.

란마 1/2

★소학관 프로덕션
★격투 액션
★96년 12월30일
★6,800엔

애니메이션과 만화로 인기를 누렸던 [란마 1/2]이 3D 폴리곤 격투 게임이 되어 PS로 등장했다. 8인의 격투가들을 둘러싼 스토리에 원작에서처럼 캐릭터 변신을 즐길 수 있는 시스템이 채택되었다.

신 SD 전국전 -기동무자대전-

★반다이
★시뮬레이션 RPG
★96년 12월30일
★5,800엔

용맹스런 무사들의 전설이 전해지는 천궁의 땅에서 주인공은 행방불명이 된 아버지를 찾아 무사수행의 길을 떠난다. 주인공은 월영, 용호, 비연 등 서로다른 능력을 갖는 캐릭터 중에서 선택할 수 있으며 저마다 40여종의 시나리오가 준비된다.

바스타드

★집영사
★RPG
★96년 12월30일
★6,800엔

1987년 일본 주간 소년 점프에서 연재된 이래 폭발적인 인기를 누린 바스타드가 RPG가 되어 PS로 등장. 주인공 다크 슈나이더를 비롯해 24인의 개성 넘치는 캐릭터가 등장하며 원작에서 활약하지 않는 캐릭터들이 분투하는 사이드 스토리적인 요소를 갖는다.

황혼의 오드

★톤킹 하우스
★심포닉 RPG
★96년 12월
★5,800엔

조화의 신에 의해 창조된 세계 호르모니아. 신의 心音은 성스러운 공명이 되어 세계를 지킨다. 이 게임의 최대의 특징은 [歐魔法]으로 입수한 악보로 자신이 만든 가사를 입력하면 자동적으로 작곡되어 자신만의 마법을 즐길 수 있게 된다는 것이다.

대항해시대II

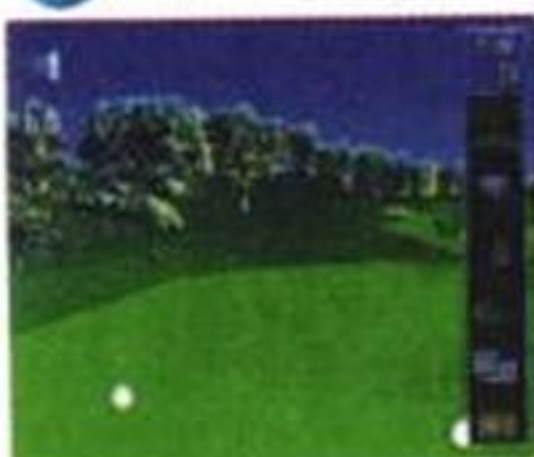
★코에이
★시뮬레이션
★96년 12월27일
★6,800엔

16세기 초 유럽의 역사적 무브먼트인 해양모험을 테마로 한 게임. 플레이어는 서로 다른 직업을 가진 6인 중에서 한명을 선택해 세계의 해양을 무대로 모험을 펼쳐나간다. 장대한 스케일로 묘사된 세계관은 중세의 문화를 사실감있게 재현한다.

큐-바쿡

★액티비전 저팬
★회전 3D 액션 대전 게임
★96년 12월27일
★5,800엔

4명까지 플레이가 가능한 대전 액션 퍼즐 게임. 주사위가 돌듯 회전하는 경기장에서 몸에 시한폭탄을 달고 여러 곳에 설치된 트랩을 피하면서 적을 쓰러뜨려 크리스탈을 입수,그것을 자신의 골에 넣으면 시한폭탄의 시간이 연장되면서 상대방을 방해하는 퍼즐 게임이다.

빅 챌린지 골프

★배프
★골프
★96년 12월27일
★6,800엔

실제 골퍼의 시점 그대로 플레이하는 참신한 시스템을 채용하고 있다. 글러브, 볼, 슈즈 등의 선택기에서는 유명 메이커 [BRIDGESTONE]의 실명 용품이 진열되어 있다. 효과음도 매우 리얼하게 표현된다.

버철 갤럽 騎手道

★선 소프트
★경마 액션
★96년 12월30일
★6,800엔

플레이어는 중앙 경마 소속의 조키가 되어 출전시키는 말을 우승으로 이끌어야 한다. 경주마는 준비된 3살짜리 말이나 자신이 교배한 말 중에서 선택할 수 있으며 레이스에 출전해 연승하는 것으로 포인트를 얻을 수 있다.

드래곤 나이트 4

★반프레스토
★시뮬레이션
★96년 12월30일
★6,800엔

PC용으로 시리즈 4탄째까지 히트를 기록하고 그 최신작이 PS로 이식됐다. 시나리오는 PS용을 위해 새롭게 작성되었으며 오리지널 신 캐릭터와 새로운 원화도 다수 추가되었다. 퀘스트 모드에서 마을 사람들에게 정보를 얻어 시뮬레이션 모드로 이동한다.

시티 브라보!

★알트론
★경영 시뮬레이션
★96년 12월30일
★6,800엔

새로운 사업기획의 리더로 발탁된 플레이어는 이 프로젝트의 핵심이 되는 대규모 건축물을 완성시키기 위해 주변의 토지를 개척해 다양한 건물을 세우며 마을을 발전시켜 나간다. 자유롭게 마을을 설계하는 독창성과 함께 본격적인 경영 전략이 필요하다.

소울 에지

★캡콤
★격투 액션
★96년 12월20일
★5,800엔

금년 2월에 아케이드용으로 등장한 후 5개의 신 모드 [플렉티스], [에지 마스터], [팀 배틀], [VS], [서바이벌]이 추가되어 모두 7개의 모드를 즐길 수 있게 되었으며 엔딩도 대폭적으로 변경되어 PS용만의 오리지널리티를 맛볼 수 있다.

젝시드

★반다이 완구
★격투 액션
★96년 12월20일
★19,800엔

프라모델 로보트를 PS 메모리 카드 슬롯에 접속하여 눈앞에서 모니터의 대전과 똑같은 격투 액션을 동시에 즐길 수 있는 새로운 타입의 격투 액션. 자신의 프라모델 파트를 자유롭게 조립하여 256가지의 오리지널 로보트를 만들 수 있다.

라이트닝 레전트

★코나미
★격투 액션
★96년 12월20일
★5,800엔

일반적인 격투 액션과는 달리 캐릭터마다 각각의 시나리오가 설정되어 있다. 자포네 왕국의 용자의 자리를 노리고 13세의 소년 오공을 비롯해 코믹한 8명의 캐릭터가 박력 배틀을 펼치며 200여종이 넘는 아이템으로 인해 다양한 이벤트가 펼쳐진다.

블러드 브라이드 -지금의 뱀파이어-

★아트라스
★시뮬레이션 로맨스
★96년 12월27일
★6,800엔

주인공이 뱀파이어라는 조금 색다른 설정의 연애 시뮬레이션. 주인공인 페이드는 흡혈귀로 인간 세계의 여성들이 가진 '프라치너오라' 라는 생체 에너지를 흡혈하는 것에 따라 초능력을 발휘할 수 있게 된다.

투신전 3

★타카라
★격투 액션
★96년 12월27일
★5,800엔

이번 시리즈에서는 전작에서 숨은 캐릭터였던 버밀리온이 소속된 조직 '고대종교를 숭배하는 집단' 이 주최하는 무투대회로 총 30명의 캐릭터들이 등장한다. 이번에는 스테이지에 벽과 천정의 개념이 추가되어 전작과는 다른 감각으로 플레이할 수 있다.

리얼바우트 아랑전설

★SNK
★격투 액션
★96년 12월27일
★5,800엔

네오지오용과 새턴용에 이어 PS로 등장하는 아랑전설 최신작. 전작의 보스 6인이 새롭게 추가되어 선택할 수 있는 캐릭터가 16명으로 증가했다. 이번 PS용에서는 리얼바우트 시스템이 추가되었으며 콤비네이션 어택도 사용이 보다 간편해졌다.

도시고속도로 배틀 외전 슈퍼 테크닉 챌린지

★미디어 퀘스트
★카드 리프트 게임
★96년 12월 20일
★5,800엔

폴리곤에서 완전 시뮬레이트된 서키트를 무대로 자신의 차를 개조해 가면서 레이스를 벌이는 게임. 모드는 라이벌과의 레이스를 다투어 머신을 고르면서 드리프트 테크닉을 구사하는 [시나리오] 모드와 [드리프트 타임 어택] 모드, [프리 주행] 모드가 있다.

영세 명인 II

★코나미
★테이블 게임(마작)
★96년 12월 20일
★5,300엔

컴퓨터의 사고 루틴을 전작보다 빠르고, 보다 강하게 개량한 본격파 장기 게임. 예측 기능을 탑재하여 플레이어가 놓는 시간에도 컴퓨터가 사고하기 때문에 기다리는 지루한 시간을 만들지 않는다. 시스템은 기본적으로 변함이 없으나 데모 비주얼과 음성 기능, BGM 등이 추가되었다.

DX 일본 특급 여행 게임

★타카라
★보드 게임
★96년 12월 20일 예정
★5,800엔

플레이어는 여행자가 되어 전국을 열차로 돌면서 최종일에 여행을 즐긴 증거로 '여행 포인트'가 가장 높은 사람이 승자가 된다. 플레이어에게는 여행 계획이 주어져 그것을 따르는 것이 승리 포인트가 된다.

3D 슈팅 만들기

★아스키
★컨트스트럭션 툴
★96년 12월 20일 예정
★5,800엔 예정

자신의 손으로 여러 게임을 만들 수 있는 쯔꾸르 시리즈의 최신작은 3D 슈팅 게임용이었다. 미리 준비되어 있는 182 종류의 폴리곤 파트를 맞추어 풀 폴리곤 비행기를 만들 수도 있으며 비행기 무장에서 배경이나 스크롤 속도까지 조절할 수 있다.

심시티 2000

★아트딩크
★도시 육성 시뮬레이션
★96년 12월 20일
★5,800엔

PC 게임으로 대히트를 기록한 심시티 시리즈는 전세계적으로 폭넓은 유저층을 확보하고 SLG 화제작. 플레이어는 시장이 되어 전기나 수도 이외에학교, 도서관과 같은 공공 시설도 마련해야 한다. 시민들에게 있어 어느 정도 안락하고 편리한 시티로 인식되는냐가 중요한 관건이 된다.

레벨 어설트II

★BPS
★3D 슈팅
★96년 12월 20일
★6,800엔

명작 영화 스타워즈의 세계를 그대로 게임화한 작품. 영화감독 조지 루카즈가 설립한 루카츠 아츠사와의 공동개발로 40분 이상의 박력 무비를 연출한다. 등장하는 세트나 모델역시 모두 영화에서 사용됐던 것이 그대로 사용되었다.

포뮬러1

★SCEI
★시뮬레이션 레이스 게임
★96년 12월 13일
★5,800엔

실존하는 13개 팀에 35명의 드라이버, 스폰서, 17개의 오피셜 서키트를 재현한 F1 게임. 95년의 성적을 기본으로 각 차의 정확한 데이터를 자세하게 집계하고 서키트도 9만 이상의 폴리곤으로 재현된다.

패블 피치의 파수 PLUS

★소프트 백
★골프
★96년 12월 13일
★5,800엔

무대가 되는 코스는 여러가지 골프 토너먼트의 개최지로 유명한 [패블 비 치 골프 링크]. 주변이 바다로 둘러싸여 있는 아름다운 리조트 코스이면서 해변의 독특한 강풍과 변화가 심한 코스 레이아웃으로 유명한 테크니컬 코스이다.

록맨 8

★캡콤
★액션
★96년 12월 17일
★5,800엔

저연령층에게 많은 사랑을 받는 록맨 시리즈 최신작. 상쾌한 액션감과 요소요소에 삽입된 애니메이션 무비가 돋보인다. 스테이지에서 나사를 모으는 것에 따라 록맨을 자신이 원하는 상태로 파워 업시킬 수 있다. 스노우 보드와 슈팅 스테이지가 새롭게 추가되었다.

신 슈퍼 로보트 대전

★반프레스토
★시뮬레이션 RPG
★96년 12월 27일
★6,800

시뮬레이션 게임에 RPG의 드라마성을 가미한 로보트 대전의 최신작. 『제 4차 로보트 대전』까지의 스토리와 설정이 일신되어 새로운 오리지널 캐릭터와 로보트가 등장한다. 이번에는 등장 캐릭터도 리얼 사이즈로 대혁신을 거둔 동시 각 로보트의 필살기도 전작을 능가하는 애니메이션 패턴을 갖는다.

실황 떠벌이 파로디우스

★코나미
★슈팅
★96년 12월 20일
★4,800엔

코나미의 인기 게임을 페러디하여 실황을 추가해 PS로 등장했다. 공격 시스템에는 『극상 파로디우스』이후의 분노 공격과 『트윈비』시리즈의 던지기 공격을 채택했으며 액시던트 모드와 2종류의 보너스 모드가 추가됐다.

앨리스

★그램스
★걸 어드벤처
★96년 12월 20일
★5,800엔

광대한 정보 물결 속인 컴퓨터의 네트워크 공간 사이버랜드가 이 게임의 주요 무대가 된다. 사이버랜드는 정보의 중요도에 따라 8단계로 나누어지고플레이어는 앨리스를 중심으로 하는 3인조를 조직해 사이버랜드로 다이브하여 많은 사건을 해결해 간다.

구쵸 DE 파크 -테마 파크 이야기-

★EAV
★보드 게임
★96년 12월 13일
★5,800엔

명작 시뮬레이션 『테마 게임』을 바탕으로 한 보드 게임. 플레이어는 슬롯을 돌려서 보드 위을 나아가면서 정지한 칸에 의해 유원지의 기구를 늘리면서 손님을 모은다. 제한 시간 내에 가장 많은 손님을 모은 사람이 승리하게 된다.

로직 마작 창룡

★일본 소프트 웨어
★로직 마작
★96년 12월 13일
★5,800엔

알고리즘을 설정하는 시스템에 의해 플레이어가 오리지널 대전 캐릭터를 만들 수 있는 마작 게임. 오리지널 데이터는 메모리 카드를 쓰면 친구들과 오리지널 캐릭터의 교환도 가능. 물론 오리지널 캐릭터끼리의 대전도 가능하다.

트루 러브 스토리

★아스키
★연애 시뮬레이션
★96년 12월 13일
★5,800엔

플레이어는 전학을 한달 앞둔 고교 2년생으로 한달 남은 학교생활을 의미있게 보내야 한다. 자신의 성격이나 재능 등 5가지 항목을 설정할 수 있으며 플레이어에 대한 심리 상태는 모두 9가지로 나뉘어 진다.

그라이어스 외전

★뱅크
★슈팅
★96년 12월 13일
★5,800엔

시리즈 제 1탄인 다라이어스는 1987년 아케이드용으로 발매되어 참신한 3분할 화면으로 인기를 모았으며 그 2년후 발매된 다라이어스는 2분할 화면의 대형 필체로 등장했다. 이번 PS용에서는 '블랙 홀 본버' 나 '캡처' 등의 신 요소가 추가됐다.

제이람 존

★반프레스토
★액션
★96년 12월 13일
★5,800엔

특수촬영으로 호평받았던 'ZEIRAM' 을 모티브로 한 액션 게임. 흉악한 우주 생물 제이람에게 바운티 헌터 이리아가 도전장을 내밀게 되고 폴리곤으로 그려진 주인공과 몬스터, 로보트들이 사투를 벌이게 된다. 기본적으로는 횡스크롤 게임이지만 라인 이동을 하면서 적의 배후를 공격하는 것도 가능하다.

스피드 킹

★코나미
★레이스
★96년 12월 13일
★5,800엔

1996년 가을에 아케이드에서 인기를 모은 레이스 게임. 무대 설정은 근 미래 [네오 고베 시티]. 조작은 통상의 레이스 게임과 마찬가지로 방향키에 의한 핸들링과 액셀, 브레이크가 기본이다.

키드크라운의 크레이지 체이스 2

★켐코
★코미컬 액션
★96년 12월 6일
★5,800엔

모험을 좋아하는 크라운 별의 프린세스 하니는 별 안을 도는 장애물 경주를 개최한다. 우승자에게는 하니의 부상이 준비되어 있다는 얘기를 듣고 우주 제일의 덜렁이 키드 크라운이 출전을 결심하게 되는데... 귀여운 캐릭터 디자인에 상쾌한 액션 감각이 돋보인다.

핏볼

★코코넛 저팬 엔터테인먼트
★갤럭시 스포츠 배틀
★96년 12월 6일
★5,800엔

23세기 사이버그 공간에서 벌이는 유사 바스켓 볼 게임. 2 대 2 팀배틀로 일정 종류의 에너지 탄인 핏볼을 상대의 골에 슛을 쏴 득점을 노리는스포츠 배틀. 하지만 농구 게임과 달리 반칙이 없기 때문에 볼을 뺏거나 골인을 정지시키기 위해서 상당히 격렬한 몸싸움을 벌어야 한다.

오라클의 보석

★선 소프트
★퍼즐
★96년 12월 6일
★5,980엔

먼 고대에 영화를 누렸던 전설의 도시 '나이서스' 를 찾아 게임을 진행하는 어드벤처 요소가 깃든 퍼즐 게임. 어드벤처 신의 그래픽은 모두 3D로 그려져 있어 미스터리적인 분위기가 현실감 있게 살아난다.

DEPTH

★SCE
★뮤직 어드벤처
★96년 12월 6일
★4,800엔

이 게임은 편안한 사운드, 아름다운 그래픽, 간단한 창조라는 세가지 컨셉트로 기획되었다. 플레이어는 '내비게이터' 가 되는 돌고래를 조작하여 자유롭게 음악을 만들 수 있다. 아름다운 영상과 생생한 돌고래의 모습을 보고 있으면 마음이 평온해지는 것을 느낄 수 있을 것이다.

토포로 ToPoLo

★아트딩크
★디지털 토이
★96년 12월 6일
★5,800엔

어린이들의 장난감인 '블럭 쌓기' 를 모티브로 만들어진 소프트. 플레이 방법은 상당히 단순한 편으로 플레이어는 3D 폴리곤으로 만들어진 6종류의 블럭을 원하는 형태로 쌓아가는 것. 그 후에는 완성된 모형을 필드라 불리는 테마 공간에서 테스트할 수 있다.

미라클 월드 -이상한 나라의 IQ 미로-

★위저드
★퀴즈 & 퍼즐
★95년 12월 8일
★5,800엔

플레이어는 미라클 왕국의 왕이 되기 위해 각각 7 종류의 퀴즈가 준비된 6개의 스테이지에 도전한다. 출제되는 퀴즈는 '틀린 곳 찾기', '스피드 OX 퀴즈' 등, TV 퀴즈 프로그램 등에 자주 나오는 게임들이다.

보칸 일발 도론보

- ★반프레스토
- ★슈팅
- ★96년 11월 30일
- ★5,800엔

게임 레벨은 4단계로 크레디트(自機의 수)는 스타트시에 9기체까지 얻을 수 있다. 기종은 6종류 중에서 선택할 수 있지만 스테이지마다 다시 선택할 수 있으며 게임 오버가 된 경우에도 기체를 변경해 재시도 할 수 있다.

레이지 레이서

- ★남코
- ★3D 레이싱 게임
- ★96년 12월 3일
- ★5,800엔

전 2작에서의 아름다운 그래픽과 조작성은 그대로이고 RPG적인 요소를 가미하고 있어 더욱 오랫동안 즐길 수 있는 게임으로 새롭게 등장했다. 최대의 변경점은 머신을 버전 업해서 레이스를 통과하는 [그랑프리] 모드가 설정되어 있는 것.

슈퍼 퍼즐 파이터8

- ★캡콤
- ★퍼즐
- ★96년 12월 6일
- ★5,800엔

위에서 내려오는 잼을 똑같이 내려오는 크래쉬 잼으로 파괴해 나가는 것이 기본 룰. 연쇄 테크닉을 구사하면 상당한 재미를 느낄 수 있는 퍼즐 게임이다. 새로운 시스템이 추가되지는 않았지만 완성도는 꽤 높은 편이다.

엑스 트러블 라이트

- ★아스키
- ★3D 슈팅
- ★96년 12월 6일
- ★5,800엔

플레이어는 최신형 전투기 엑스 트러블 라이트에 탑승해 폭도한 우주요새의 메인 컴퓨터를 파괴해야 한다. 스테이지는 요새 내부로 업 다운, 급 커브, 점프나, 단절된 길 등으로 다채롭게 구성되었으며 화면 스크롤 스피트는 상황에 따라 변한다. 마치 제트 코스터에 탑승한 것같은 감각을 연출한다.

블루 포레스트 이야기

- ★라이트 스탭
- ★RPG
- ★96년 12월 6일
- ★5,800엔

플레이어는 두명의 주인공 중에 한명을 선택할 수 있으며 서장에서 펼쳐지는 3개의 이벤트에서 어떤 행동을 선택하느냐에 따라 주인공의 성격이 결정되며 [더블 판타지 시스템]에 의해 한번 클리어한 후에 패스워드를 입력하는 것으로 플레이를 지속시킬 수 있다.

파라파라파

- ★SCE
- ★격투 액션
- ★96년 12월 6일
- ★4,800엔

시나리오에 따라 등장하는 다양한 선생님의 연주를 잘 듣고 그것과 똑같은 순서와 타이밍으로 지정 버튼을 눌러 리듬감을 즐기는 신감각 액션 게임. 평가는 4단계로 나뉘어지며 [GOOD] 이상의 상태가 되면 스테이지 클리어. 다만 견본을 그대로 쫓아하는 것만으로는 고득점을 얻을 수 없다.

슈퍼 풋볼 챔프

★타이토
★스포츠 게임
★96년11월29일
★5,800엔

아케이드에서 호평받았던 게임의 PS이식판. 캐릭터는 물론 배경의 필드, 관람석 등 모든 것을 폴리곤으로 리얼하게 재현하고 있다. 다채로운 콤비네이션 플레이를 간단한 버튼 조작으로 전개할 수 있어 초보자도 안심하고 즐길 수 있다.

탐정神宮寺三郎

★데이터 이스트
★어드벤처
★96년11월29일
★5,800엔

본격 성인 추리 어드벤처로서 슈퍼컴보의 히트작이 PS로 이식된 것. 슈퍼컴보이로는 총 4작이 발표되었고 4년만에 이어지는 신작은 시리즈의 분위기 그대로 대용량을 이용해 대폭으로 그레이드 업되었다.

NBA 파워 덩커즈 2

★코나미
★농구
★96년11월29일
★5,800엔

NBA의 슈퍼 플레이를 재현한 전작을 그레이드 업한 제 2탄 소프트. 등장선수의 얼굴도 더욱 리얼해졌으며 캐릭터 수도 145명에서 348명으로 증가했다. 선수를 훈련시키거나 오리지널 선수로 만들 수도 있어 최강 팀의 결성도 가능하다.

V테니스 2

★톤킹 하우스
★폴리곤 스포츠 게임
★96년11월29일
★5,800엔

선수의 움직임이 리얼한 것으로 화제를 불렀던 『V테니스』가 모션캡처의 기술에 의해 더욱 그레이드 업되었다. 게임성, 조작성도 향상되어 보다 흥미진진하고 활동적인 시합을 즐길 수 있게 되었다.

마작 대회 Ⅱ Special

★코에이
★마작
★96년11월29일
★6,800엔

실전적인 대전을 즐길 수 있는 게임의 정통 베스트 셀러. 파트 2가 되는 이번 작품은 23명의 마작사와 두가지 모드로 대전할 수 있다. 대전자가 되는 것은 공자, 나폴레옹 등 역사상의 유명한 인물들 외에 신데렐라와 빨간 모자 등, 동화 세계의 주인공들.

시뮬레이션즈

★소프트 뱅크
★동물원 시뮬레이션
★96년11월30일
★5,800엔

플레이어는 폐원 직전의 동물원을 인수해 세계 제일의 동물원을 목표로 다양한 동물을 구입하며 동물원 안을 최신 시설로 꾸며 나가다. 동물들의 먹이나 온도 관리에서 입장객의 동향까지 세심한 배려가 필요하다.

브리딩 스티드

★코나미
★시뮬레이션
★96년11월29일
★5,800엔

『두근두근 메모리얼』을 기반으로 육성 시뮬레이션의 일인자로 자리잡은 코나미가 내놓은 경마 시뮬레이션의 야심작. 실제로 경마장에 있는 듯한 착각에 빠지게 할 정도로 사실감있게 묘사됐으며 조작감도 상당히 뛰어나다.

TFX

★이미지니아
★플라이트 시뮬레이터
★96년11월29일
★7,800엔

PC 게임으로 발매되어 구미지역에서 30만 타이틀이라는 경이적인 세일스를 기록한 전투 시뮬레이션. 연합군의 파일럿이 된 플레이어는 세계 각지에서 발발한 국제분쟁을 제압하기 위해 다수의 미션에 도전한다. 광대한 맵과 기후에 따라 치밀하게 변화하는 리얼한 비행 환경이 매력을 발한다.

황폐한 아일랜드

★KSS
★서바이벌 라이프 SLG
★96년11월29일
★5,800엔

20세기 초 태평양에 돌연 미지의 섬이 발견된다. 플레이어는 탐험가의 대장으로서 이 섬의 생태를 조사해 비밀을 밝혀야 한다. 탐험대는 4개국에서 선택할 수 있으며 100종류가 넘는 음성효과가 지원된다.

팬절 제너널

★엑싱 엔터테인먼트
★작전 시뮬레이션
★96년11월29일
★5,800엔

타이틀명 PANZER GENERAL은 기갑부대 사령관을 뜻하는 것으로 제 2차 세계 대전의 유럽을 무대로 독일의 기갑사단의 사령관으로서 부대를 통솔해 연합군을 격파해야 한다. 전투 결과에 따라서는 영국상륙이나 워싱톤 침공도 가능하게 하는 캠페인 모드가 채택되었다.

에어 그레이브

★산토스
★슈팅
★96년11월29일
★5,800엔

세계 각국에 침공을 시작한 강력한 군사 기업조직 'MUCOC'에 맞서 각국의 연합군은 신개발 항공기동부대와 함께 신형전투기를 투입하기로 결정한다. 플레이어는 4종류의 전투기 타입에서 하나를 선택하게 되며 저공비행이나 급강하 등 배리에이션 풍부한 스테이지를 즐길 수 있게 된다.

떠도는 검심

★SCE
★격투 액션
★96년11월29일
★5,800엔

일본 주간 소년 점프에서 호평 연재 중인 'るろうに剣心'을 게임화한 작품. 스토리 모드에서는 싸움에 이르기까지의 이야기의 흐름이 무비로 전개되어 원작 만화를 읽지 않은 사람들도 등장인물의 관계를 충분히 납득할 수 있게 해준다.

보이스 파라다이스 엑세라

★에스크 講談社
★성우 어드벤처
★96년 11월22일
★6,800엔

플레이어는 우주선을 수리하기 위해 필요한 음성 팰스를 찾던 도중 어떤 애니메이션의 성우 목소리가 가장 근접한 팰스인 것을 알고 찾아 나서기 시작한다. 도중에 이상한 요정 3명을 만나 도움을 받고 모험지에는 성우의 스튜디오와 콘서트장 등이 있다.

하드볼

★에스 피 에스
★야구
★96년 11월22일
★5,800엔

메이저 리그에 소속되어 있는 800명 이상의 선수와 40개의 구장이 실명으로 등장하는 야구 게임. 2P 플레이는 물론 팀을 인솔해서 싸워나가는 「리그전」 모드와 「연습」 모드, 「홈런 더비」 등이 마련되어 있다.

김전일 소년 사건부

★강담사
★추리 어드벤처
★96년 11월29일
★5,800엔

일본 TV프로그램과 소설로 폭발적인 사랑을 받은 인기작을 게임화한 것. 원작의 설정이나 캐릭터를 충실히 재현했지만 스토리는 PS용만의 오리지널리티를 갖는다. 이번 작품은 원작에서 시간이 흘러 김전일 일행이 다시 비보도(悲報島)로 향하면서 게임이 시작된다.

애토널(atonal) 멜로디

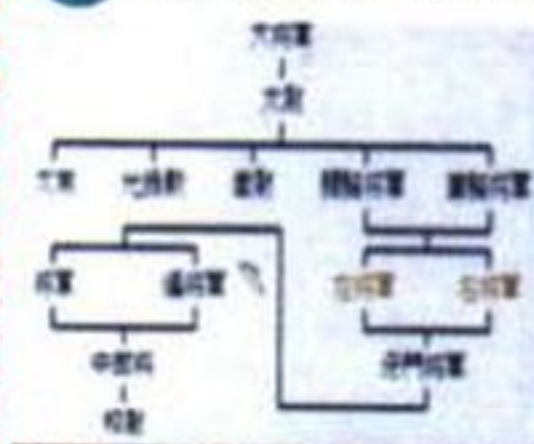
★미디어웍스
★육성 시뮬레이션
★96년 11월29일
★5,800엔

라이트 판타지풍의 세계에서 평화롭게 지내던 주인공이 사고에 의한 쇼크로 검과 마법의 세계에 떨어지게 된다. 현실 세계로 돌아가기 위해 동료를 모아 '摩寶' 을 찾아 여행을 떠나게 되고 동료가 된 여자 아이는 여행 중에 육성해 마을에 도착하면 데이트를 하게 된다.

GUNSHIP

★미디어웍스
★3D비행 시뮬레이터
★96년 11월29일
★5,800엔

타이틀명인 건쉽은 무장 헬리콥터라는 의미로 플레이어는 전투 헬리콥터의 파일럿이 되어 미션을 완수해 나간다. 전장은 페르시아만과 중앙 유럽 2종류로 특징적인 지형을 충실하게 재현하고 있다. 탑승할 수 있는 헬기는 모두 7종류.

황용삼국연의

★엑싱 엔터테인먼트
★시뮬레이션
★96년 11월29일
★5,800엔

PC 게임의 명작 『용왕삼국지』를 PS로 이식한 작품. PS오리지널의 입체 맵인 '중국전토지도' 가 상당히 아름답게 그려진다. 도시의 성벽을 건축하거나 불만을 품은 장수 등과 직접 대화를 나누는 등 새로운 시스템이 추가되었다.

트위스트 메탈

★SCEI
★카 추적 슈팅
★96년 11월 15일
★5,800엔

미사일 탄이나 레이저포를 장착한 차를 사용해 적차를 파괴하는 슈팅형 액션 게임. 지뢰나 점프대 등 다양한 설치물이 있는 LA 시가지와 고속도로를 무대로 스릴 넘치는 카 배틀이 펼쳐진다. 조종하는 차는 스포츠카나 컨보이, 장갑차 등 모두 13종류.

즈프

★미디어 퀘스트
★액션 퍼즐
★96년 11월 22일
★4,800엔

사방에서 서서히 다가오는 4열로 서있는 적을 빔으로 없애나가는 게임. 적은 같은 색의 빔으로 맞춰야 하며 다른 색의 적을 쏘면 빔은 그 색으로 변한다. 다섯개를 모으면 적이 모두 없어지는 '보너스 빔'과 적이 감전하는 '근접 폭탄' 등 4종류의 아이템이 있다.

굿숭 파라다이스

★아이렘
★액션
★96년 11월 22일
★5,800엔

인기 퍼즐 게임 『굿숭 요요』의 캐릭터들이 활약하는 『굿숭 파라다이스』는 요요라는 악인에게 점령된 나노다 마을의 테마파크를 되찾기 위한 굿숭의 모험 이야기. 테마파크가 무대인 만큼 컬러풀하고 입체적인 스테이지가 펼쳐진다.

피스트

★이미지니어
★격투 액션
★96년 11월 22일
★6,800엔

아이돌 스타 후보생들이 프로덕션 '이마이마'에서 밤낮으로 최강의 아이돌 스타의 자리를 차지하기 위해 대전을 벌인다. 각 캐릭터들의 육성과 화려한 전투복 연출이 돋보이며 「옵션」에서는 캐릭터 설정집과 성우진 소개가 수록되어 있다.

동방진유기

★나그자트
★어드벤처 노벨
★96년 11월 22일
★6,800엔

서유기에서 잘 알려진 세사람이 미소년이 되어 폴리스로서 활동하던 어느날 천상계의 미록 복구를 위해 모험에 나선다. 노벨 형식의 게임이지만 탐사 장면에서는 RPG풍의 맵 이동화면이 나오므로 쉽게 길을 찾을 수 있다.

J리그 실황 위닝 일레븐 '97

★코나미
★축구
★96년 11월 22일
★5,800엔

폴리곤으로 묘사된 선수들과 열기로 가득찬 실황이 인기를 불러모았던 전작에서 1년 후에 등장한 이번 시리즈는 간단한 조작으로 본격적인 축구를 즐길 수 있도록 구성되어 있다. 실제 텔레비전 중계를 보는 듯한 생생함을 느낄 수 있다.

나아가라 X 코코로지 -사랑, 결혼 그리고 인생-

★폴리그램
★심리 게임
★96년11월 8일
★5,800엔

심리 게임을 확산시키는 데에 지대한 공헌을 한 TV 프로그램이 PS 게임이 되어 등장했다. CD-ROM의 대용량을 살려 대량의 질문이 수록되어 있다. 플레이어는 처음에 50개의 문제를 답하여 기초적인 성격 분석을 한 후, 10개의 방을 돌아서 7가지의 테마에 답해 나간다.

3D 레밍스

★SCE
★액션 퍼즐
★96년11월 8일
★5,800엔

PC용 레밍스의 이식작. 특히 이번 레밍스에서 주목할 점은 배경이 3D 필드란 점이다. 4곳에 설치된 카메라는 각각 원하는 대로 바꿀 수 있으며 줌 인, 줌 아웃이 가능하다. 또한 「버철 레밍스」 모드에서는 레밍스의 시점으로 플레이할 수 있다.

뿌요뿌요2 결정판

★컴파일
★액션 대전형·퍼즐
★96년11월 15일
★4,800엔

첫번째 '뿌요뿌요' 가 나온 것은 91년. 대상 기종은 패미콤 디스크 시스템이었다. 그 후로 시리즈는 계속 이어져 MD, SS, PS 등으로 나왔다. 이번 '뿌요뿌요 통' 은 그 후속작으로 새로운 연쇄 룰을 지니고 있다. 그 중에서 PS판은 '결정판' 이라는 타이틀인 갖는 만큼 오리지널리티성이 짙다

하루카제 전대 V 포스

★뱅
★전략 시뮬레이션
★96년11월 15일
★5,800엔

지구에 이주한 고대금성 문명의 마지막 후예들이 태양계로 진행하기 시작했던 과거, 그 동포와의 싸움을 그린 것으로 플레이어는 스토리에 따라 쿼터 뷰로 전개되는 전 15 스테이지의 전투를 승리로 이끌어야 한다. 총 애니메이션 분량이 오프닝과 각 이벤트를 합치면 60분이 넘는다는 사실도 놀랄만 하다.

벨트로거9

★젠키
★3D 슈팅
★96년11월 15일
★6,300엔

무대는 자원발굴 코로니 내부 던전. 주인공은 프론크스라는 로보트에 탑승해 코로니 안을 탐색하며 던전을 클리어해 나가야 한다. 숏 화면에는 다양한 인지 게이트나 수치가 있어 이해하는 데에 시간이 필요하다. 점프 후에 버튼을 계속 누르면 프론크스 부스터가 열려 비행거리를 늘일 수 있다.

괴수전기(怪獸戰記)

★프로듀스
★시뮬레이션
★96년11월 15일
★5,800엔

맵은 9*9의 매스로 룰렛을 돌려 수치(1~6)를 결정하며 그 수치에 따라 맵상의 손가락을 움직여 배틀을 즐기게 된다. 승리조건은 판 위의 손가락을 모두 없애는 것. 하나의 매스를 이동하면 1포인트가 소비되며 공격은 직접 공격이 기본이지만 활을 사용하는 간접 공격도 가능하다.

루루

★토호쿠 신사
★클릭 북
★96년11월 1일
★4,800엔

95년 프랑스에서 발매된 이후 여러 미디어에서 절찬을 받은 컴퓨터 소프트 웨어 'LULU'. 이 소프트는 '클릭 북'이라 불리는 새로운 장르의 게임으로 스토리는 책의 페이지를 넘기는 형태로 진행된다. 어른에서 저연령층까지 폭 넓게 즐길 수 있다.

남코 뮤지엄 Vol.4

★남코
★버라이어티
★96년11월 8일
★5,800엔

호평의 『남코 뮤지엄』시리즈 제 4탄. 이 시리즈는 박물관의 모양을 한 건물 안에 당시 게임 센터에서 인기를 얻은 명작 게임을 여러개 수록한 버라이어티 소프트. 건물 안에는 수록 타이틀을 즐길 수 있는 '게임 방' 이외에 여러 시설이 설치되어 있다.

어론 인 더 다크 2

★EAV
★96년11월 8일
★액션 어드벤처
★5,800엔

폴리곤으로 제작된 캐릭터의 리얼한 움직임과 카메라 워크에 의한 시점 이동, 치밀한 컬러링 등으로 IBM PC로 작품성을 인정받은 명작 어드벤처 게임. 플레이어는 허리우드의 스타 그레이스 손더스의 유괴 사건에 연루되어 행방불명이 된 동료를 찾아야 한다.

올림픽 사커

★코코넛 저팬 엔터테인먼트
★축구
★96년11월 8일
★5,800엔

애틀란타 올림픽에서의 흥분을 다시한번 재현한 축구 게임. 스타디움은 애틀란타를 모델로하여 충실히 재현되었으며 자유롭게 팀을 선택하는 「리그전」 모드와 「올림픽」모드가 준비되어 있다. 「올림픽」 모드에서 입상을 하면 메달이 주어진다.

테크모 슈퍼 볼

★테크모
★아메리칸 풋볼
★96년11월 8일
★6,800엔

인기 스포츠 미국 풋볼이 게임으로 완성되었다. 3D시점의 채용과 부드러운 카메라 앵글의 이동에 의해 줌 업, 회전이 가능하다. 또한 시합중에 나타나는 선수들의 얼굴 화면이 대폭 증가되었다.

와이프 아웃 XL

★SCEI
★96년11월 8일
★반중력 레이싱
★5,800엔

전작을 파워 업해서 더욱 우수한 게임성을 실현했다. 주요 변경점은 적기와 레이스 환경의 AI기능이 충실해졌다는 것과 포지션에 의해 무기의 공급이 변화하고 레이스의 전개가 폭넓어졌다는 것이다.

아크 더 래드 II

★SCE
★RPG
★96년11월 1일
★5,800엔

「To be continued....」로 막을 내린 전작에 이은 대망의 후속작. 헌터인 소년 엘크를 중심으로 한 신 캐릭터들에 의해 새로운 모험이 펼쳐진다. 인간을 몬스터화한 조직 '키메라' 연구기관과의 싸움을 주축으로 스토리가 전개된다.

크리 스컹크

★뷔제트
★액션
★96년11월 1일
★2,800엔

세계 정복을 노리는 바트라 총통이 사랑과 평화의 마을 프리프리 아일랜드에 출현하게 되고 그를 쓰러뜨리기 위해서 스컹크인 크리가 앞장선다. '기어' 라는 아이템으로 인해 에어보드(공중을 날으는 보드)나 페러그라이더 등의 액션감각을 맛볼 수 있다.

나이트 트루스(NIGHT TRUTH)

★소네트 컴퓨터 엔터테인먼트
★어드벤처
★96년11월 1일
★6,800엔

새턴에서 이식된 게임으로 PS용은 스토리가 하나 더 추가 되었다. 주인공은 생각할 줄 아는 신비한 검을 조종해 정령을 소환할 수 있는 능력을 갖은 고등학생. 그를 중심으로 한 그룹이 초현실 세계를 탐험해 나간다.

경마 최승의 법칙 '96 Vol.2 GI-ROAD

★코피아 시스템
★데이터 베이스
★96년11월 1일
★6,400엔

『경마 최승의 법칙』시리즈 최신 버전. 전작과 마찬가지로 경마에 관한 풍부한 데이터를 모두 수록하고 있다. 플레이어의 취향에 맞춰 마권 전개를 할 수 있는 이번 시리즈는 경마 매니아의 필수품이라고 해도 전혀 손색이 없다.

버밍 키즈

★EAV
★퍼즐
★96년11월 1일
★4,800엔

6종류의 유모스러운 캐릭터 '버밍' 을 가로, 세로, 대각선으로 나열하여 없애는 퍼즐 게임. 버밍에 로켓탄을 맞추면 색이 변한다. 이 습성을 이용하여 3개 이상 나열하면 버밍은 없어지지만 그 로켓탄을 맞추는 것이 그리 간단하지는 않다.

테지크로

★아트라스
★넘버 크로스 워드 퍼즐
★96년11월 1일
★4,900엔

숫자가 쓰여진 공간에 문자를 채워나가면서 가로 세로로 단어를 읽을 수 있도록 하는 크로스 워드 퍼즐을 150개 모아 놓은 것. 「보물 헌팅」 모드를 클리어하여 패스워드를 응모하면 추첨으로 호화 상품을 탈 수 있다.

아링포스

★휴먼
★시뮬레이션
★96년 10월 25일
★5,800엔

어느날 주인공은 꿈 속에서 아름다운 여인과 만나게 된다. 그 의문의 여인은 "당신은 이 세계에 와서는 안됩니다." 라는 말을 남기고 사라져버리고 주인공은 그 수수께끼 여인의 정체를 찾아 여행을 떠난다. 신 시스템이 채택되어 다양한 세계에서 생활하는 여자아이를 소환할 수 있다.

반달 하츠

★코나미
★시뮬레이션 RPG
★96년 10월 25일
★5,800엔

종래의 시뮬레이션 RPG가 폴리곤을 사용해 완전한 3D 맵으로 진화되었다. 높은 벽을 끼고 방어하는 등의 전략성이 뛰어난 맵과 자유로운 시점 이동이 돋보인다. 높은 장소에서 바위를 던지거나 흐르는 물을 이용해 진로를 차단하는 등 단조롭지 않은 전투를 즐길 수 있다.

체스 마스터

★알트론
★체스
★96년 11월 1일
★6,800엔

PS 최초의 본격 체스 소프트. 화면은 2D와 3D의 두 종류에서 고를 수 있으며 말도 6종류에서 선택할 수 있다. CPU는 12단계로 레벨을 조절할 수 있으며 여러가지 사고 루틴도 설정할 수 있다.

조키 제로

★라이트 스탭
★사고형 레이스게임
★96년 11월 1일
★5,800엔

말과 대화할 수 있는 능력을 활용해 죠키가 되어 일본 더비 제패를 노린다. 말의 성격에 맞는 전략을 세워 레이스의 실적을 쌓으면 프리 기수로서 독립할 수 있게 된다. 단순한 육성 시뮬레이션과는 달리 말과 대화로서 신뢰관계를 두텁게 할 수 있다는 것이 최대의 매력.

섹시 파로디우스

★코나미
★슈팅
★96년 11월 1일
★4,800엔

아케이드용으로 발매된 후 호평을 받았던 코나미 슈팅 게임이 PS로 이식됐다. 조금 성인 취향의 분위기를 풍기는 획기적인 이색 슈팅 게임으로 파로디우스 시리즈 제 3탄. 타이틀명에서 짐작할 수 있듯이 섹시한 여인들의 요염한 그래픽이 돋보인다.

더 타워

★오픈 북 9003
★시뮬레이션
★96년 11월 1일
★6,800엔

빌딩의 설계도를 결정한 후에는 자금조달을 고려하면서 오피스나 주택, 레스토랑, 호텔 등 원하는 건축물을 설계한다. 완공된 빌딩에는 주민이나 손님들이 생활을 시작하게 되면서 그들의 반응에 의해 빌딩의 등급이 결정된다.

eexy life EAST END X YURI

★에픽 소니
★음악+디지틀 코믹
★96년 10월25일
★1,900엔

DA.YO.NE와 MAICCA로 밀리언 셀러를 기록한 랩 그룹 'EAST END X YURI' 의 음악과 오리지널 디지틀 코믹을 수록한 신감각 소프트. 비디오 클립, 오리지널 라이브 영상 등 음악적 요소와 2,000년대를 무대로 그들의 모습을 그대로 재현한 스토리가 코믹하게 진행된다.

보틈 오브 더 나인스

★코나미
★야구
★96년 10월25일
★5,800엔

「파워프로」 시리즈를 이어받은 코나미가 그 노하우를 집결해 메이저 리그 게임을 개발했다. 선수는 모두 폴리곤으로 묘사되어 리얼한 동작을 재현했다. 총700명에 달하는 선수의 개인 데이터를 사진과 함께 수록해 놓았다.

데스윙

★사이버틱 디자인
★3D 슈팅
★96년 10월25일
★5,800엔

우주공간을 무대로 작열한 전투를 벌이는 3D 슈팅. 전방향 자신이 원하는대로 진행해 스크롤할 수 있는 시스템은 기존 게임에서는 보기 드문 획기적인 것이다. 적의 공격도 격심한 편으로 슈팅 게임으로서의 수준이 상당히 높은 편이다.

셀 쇼크

★EAV
★3D 슈팅
★96년 10월25일
★5,800엔

1997년 뉴욕의 용병부대 '더 월츠' 에 참전해 5명의 동료와 M13 프레데터라 불리는 전차를 조종해 세계 각지의 분쟁을 진압하는 것이 플레이어의 임무가 된다. 경쾌한 히팝 뮤직이 게임 분위기를 한층 고조시켜 주며 조종 머신이 전후진밖에 할 수 없는 탱크라는 점이 특이하다.

童夢의 야망

★OZ클럽
★FI 콘스트럭션 시뮬레이션
★96년 10월25일
★6,800엔

일본에서 유일한 FI 공방童夢이 소프트를 기획, 감수한 본격적인 FI 시뮬레이션. 실제 FI의 규정에 준해 머신을 디자인했으며 여러차례의 실험과 세팅을 거쳐 머신을 완성했다. 1,000억가지 이상의 패턴으로 차체를 설계할 수 있다.

오버드 포스

★반다이
★3D 폴리곤
★시뮬레이션
★96년 10월25일
★6,800엔

3D 맵을 채택한 최초의 SLG. 상세한 설정을 겸비한 견고한 스토리로 SF 매니어들을 사로잡는다. 무기의 종류나 설치 장소 이외에 전함의 설계도 자신이 직접 실행할 수 있다. 캐릭터를 성장시키는 요소가 가장 큰 매력 포인트.

킹 오브 페러

★TIS연구소
★SLG
★96년 10월 18일
★6,800엔

종래의 빠징코 게임에서는 플레이어는 손님이 되는 것이 대부분이었지만 이 게임은 빠징코 숍의 오너가 되어 건물을 세우고 수익금을 관리해 나가는 경영 시뮬레이션이다. 라이벌 상점과의 경쟁이 치열하므로 전략적인 경영 능력이 필요하다.

수령봉(首領蜂)

★SPS
★슈팅
★96년 10월 18일
★5,800엔

1995년 아케이드용으로 발매되어 매니어들에게 많은 사랑을 많은 명작 게임. 이번 PS용은 매니어가 아니라도 레이저 본버나 하드적인 보스 캐릭터에 매료될 것이다. 5개 스테이지를 두바퀴 돈 후에 가게 되는 최종 스테이지는 상당히 난이도가 높다.

빌딩 크래쉬

★쇼에이사
★액션 퍼즐
★96년 10월 25일
★5,800엔

빌딩 해체업자가 되어 컬러풀한 블럭으로 구성된 폐기 빌딩을 부숴 나가는 게임. 모든 블럭을 없애기까지의 시간을 다투는 두뇌 액션 퍼즐. 블럭을 하나 하나 없애는 것도 좋지만 블럭이 겹치면 연쇄가 발생하여 시간을 단축할 수 있다.

폭렬 헌터 마작 스페셜

★반프레스토
★마작
★96년 10월 25일
★5,800엔

만화영화로도 나온 인기 시리즈 '폭렬 헌터' 의 캐릭터를 사용한 마작 게임. 스토리 모드에서는 플레이어는 도둑 맞은 '수호칠패' 를 되찾기 위해 캐롯, 마론, 티라의 세 사람 중에서 한 사람을 선택해 마작의 승부를 펼치게 된다.

핀볼 판타시스 디럭스

★BAB
★테이블 게임
★96년 10월 25일
★5,800엔

해외 게임지 PC GAMER에서 '베스트 아케이드 게임 상' 을 받은 작품으로 핀볼 기계가 모두 8대 수록되어 있다. 화면은 단순한 2D 타입이지만 매우 자연스러운 공의 움직임 등 핀볼의 본질적인 재미를 충실하게 실현하고 있다.

본격 4인 플레이 연애인 대국 마작

★비디오 시스템
★4인 플레이 마작
★96년 10월 25일
★6,800엔

인기 TV 프로그램 '와레메 DE 퐁' 을 게임화한 것으로 대국 상대가 되는 것은 TV 프로그램에도 등장하는 여러 유명 연애인들로 각각의 개성 넘치는 패턴을 충실하게 재현하고 있다. 룰을 설정할 수 있어 평범한 마작 게임으로도 즐길 수 있다.

히로인 드림

★맵 저팬
★히로인 육성
★시뮬레이션
★96년 10월 10일
★6,800엔

히로인이 되기를 꿈꾸며 예능 프로가 경영하는 소속 학원에 입학하게 된다. 플레이어는 각 방면의 전문가들에게 주인공 舞木静의 코디네이트를 받아 매력적으로 육성시키는 것이 이 게임의 포인트가 된다.

THE DEEP

★버진 인터렉티브
★해양 어드벤처
★96년 10월 18일
★5,800엔

해양 탐사선에 탑승해 바다를 자유로이 탐색한다. 음모가 가득찬 바다의 수수께끼를 푸는 것이 이 게임의 목적. 세세하게 설정된 조작방법에 의해 본격적인 해양탐사선의 조종이 가능한 것이 매력이다. 매우 희귀하고 특수한 배가 다수 등장한다.

스톤 워커즈

★선소프트
★어드벤처
★96년 10월 18일
★5,800엔

고대 유적의 부장품을 손에 넣기까지의 에피소드를 아름다운 애니메이션으로 그린 어드벤처 게임. 플레이어는 유적을 노리는 도굴꾼이 되어 야마 유적지에 간다. 시간의 흐름에 따라 행동의 규제를 받고 잘못하면 목숨을 잃게 되는 시스템으로 게임에 긴박감을 갖게 한다.

브레인 데드 13

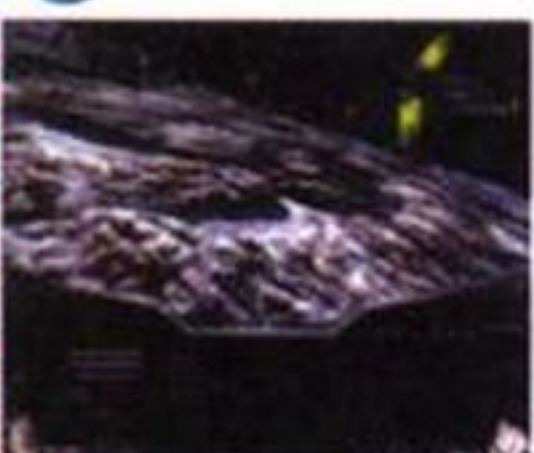
★코코넛 저팬 엔터테이먼트
★인터랙티브 애니메이션
★96년 10월 18일
★6,800엔

애니메이션으로 그려진 화상과 코믹한 사운드로 영화 속으로 빠져드는 듯한 착각을 불러일으키는 액션 어드벤처 게임. 전기 수리점의 아르바이트 생 란스가 이상한 저택에서 신비의 세계를 체험하게 된다.

버철 시뮬레이션 빠찡코 드림

★코나미
★시뮬레이션
★96년 10월 18일
★5,800엔

대형 빠찡코 메이커 '산세이', '유타마루'의 최신 기계를 포함한 실제 기계 6종류를 3D 폴리곤으로 재현한 빠찡코 시뮬레이션. 수록된 것은 빠찡코를 한 사람이라면 한번은 해봄직한 인기 기종들뿐. 설정을 여러가지로 바꿀수 있는 것도 매력요소의 하나.

쇼크 웨이브 -오페레이션 점프 게이트-

★EAV
★3D 슈팅
★96년 10월 18일
★4,800엔

SF 영화를 방불케하는 무비와 리얼리티 풍부한 3D슈팅이 적절히 융합되어 호평을 받았던 『쇼크 웨이브』의 후속작으로 무대는 전작의 7년 후가 된다. 플레이어는 최신예 전투기를 조종하는 파일럿이 되어 적기지에 침투해야 한다.

일본 엉망진창 이야기

★시스템 세콤
★인터랙티브 애니메이션 어드벤처
★96년 10월 4일
★5,800엔

일본 옛날 이야기의 만화 제작 스탭 '그룹 택'에 의한 영상을 전편에 사용한 인터랙티브 애니메이션. 할머니 할아버지 밑에서 귀여운 젊은이로 성장한 모모타로가 유쾌한 동료와 함께 도깨비 퇴치 여행에 나서는 것이 이야기의 시작이다.

빙글 빙글 트윙클 -부탁해요 별님-

★토미
★메모리 1 블럭
★퍼즐
★96년 10월 4일
★5800엔

12 수호신과 퍼즐로 대전해서 모두에게 이기면 주인공의 소원이 이루어진다는 게임. 컬러풀한 보석을 세개 나열하면 사라지는 단순한 퍼즐에 매직이라는 요소를 도입했다. 방해가 되는 회전식 돌을 없애는 것이 이 게임의 관건.

속 굿승 오요요

★반프레스트 기획
★액션 퍼즐
★96년 10월 10일
★5,800엔

주인공은 유명한 보물 사냥꾼 '굿승'과 '오요요'. 전작 '굿승 오요요'의 파워업 버전이다. 폭탄과 블럭, 아이템 등을 이용하여 장애물에게서 굿승을 지켜내어 탈출을 돕는 것이 플레이어의 임무. 대전 모드, 블럭 쌓기 모드, 올라가기 모드, 타임 어택 모드 등이 있다.

피쉬 아이즈

★팩 인 소프트
★낚시
★96년 10월 10일
★5,800엔

흐르는 물과 수면의 물결 등 낚시꾼이 보는 자연의 모습을 충실히 그려낸 본격 낚시 게임. 화면 상에서는 파워 게이지와 레벨 메터 등의 게임적인 요소를 배제했기 때문에 자연 그대로의 모습을 화면 전체로 즐길 수 있다.

Leading Jockey Highbred

★하베스톤
★액션
★96년 10월 10일
★5,800엔

경마 시뮬레이션적인 요소가 풍부한 액션 게임으로 'GI 레이스'를 제패해 '프랑스 개선문' 상에 도전하는 것이 최종목표가 된다. 자신의 말이 탄생되면 치밀한 레이스 일정을 짜서 출전시켜야 한다. 기수 후방 시점에서 스피드감 넘치는 레이스 신을 연출한다.

결혼

★소학관 프로덕션
★시뮬레이션
★96년 10월 10일
★6,800엔

인생 최고의 이벤트인 결혼을 주제로 한 연애 시뮬레이션. 일이나 자기개발에 힘쓰며 게임 중에 등장하는 5명의 여자들과 데이트한다. 인생의 반려자를 선택하고 그 상대에게 프로포즈해 승낙을 받아내면 결혼에 골인하게 된다.

크레이지 이원

★EAV
★3D 슈팅
★96년 10월 4일
★5,800엔

에일리언의 침공에 의해 멸망의 위기에 직면한 지구를 구하기 위해 최종 병기인 '파워 슈츠 = 로보트'를 조종하면서 에일리언을 쓰러뜨려 나가야 한다. 주인공은 정신병원에서 갓 퇴원한 조금 괴상한 남자 이원. 로보트에는 건이나 미사일 등 다채로운 무기가 탑재되어 있다.

카오스 콘트롤러

★버진 인터랙티브
★3D 슈팅
★96년 10월 4일
★3,800엔

지구 침공을 노리는 우주인 케슈란의 야욕을 저지하는 것이 게임의 목적. 주어진 임무를 수행하기 위해 플레이어는 맨하탄이나 우주공간을 이동해 지상전이나 공중전을 펼쳐야 한다. 고정시점에 의한 대담하고 스릴넘치는 배틀이 영화의 전투신을 연상케 한다.

론 솔저

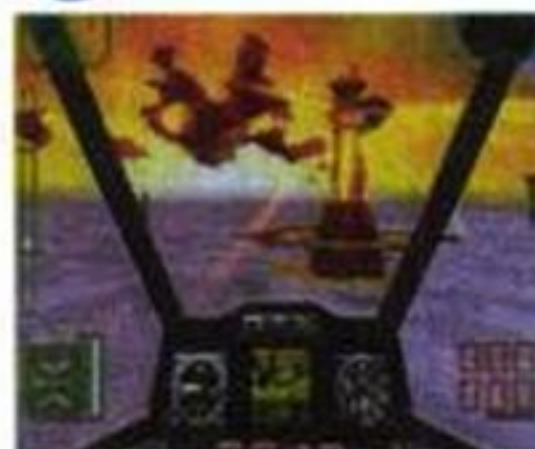
★버진 인터랙티브
★3D 액션 슈팅
★96년 10월 4일
★5,800엔

지구 침략을 노리는 우주인과 그들과 손잡은 지구 테러리스트들을 비밀리에 매장시켜버리라는 지령을 받은 한마리의 성난 이리 팡크. 플레이어는 팡크가 되어 다체로운 무기를 사용해 임무를 완수해 나가야 한다. 전략이나 테크닉을 필요로 하지 않는 통쾌한 슈팅 게임.

파이널리스트

★GANGA 커뮤니케이션
★슈팅
★96년 10월 4일
★5,800엔

근미래 인류의 멸망을 구원하기 위해 플레이어는 제네레이터의 파괴나 에리어 제압 등 다수의 미션을 클리어해야 한다. 적 캐릭터나 장애물의 화려한 폭발 신은 다른 슈팅 게임의 추종을 불허한다.

에어 어설트

★SCEI
★플라이트 어드벤처
★96년 10월 4일
★5,800엔

신비스러운 힘을 갖는 수수께기의 물질 「레드 머큐리」를 악의 대왕 크릴이 노리고 있다. 플레이어는 전투용 비행기를 타고 「레드 머큐리」를 찾아 그것이 크릴에게 넘어가기 전에 회수하는 것을 목적으로 여행을 떠난다. 기체의 조작감도 리얼하게 재현되고 있어 흥미진진하다.

C1-CIRCUIT

★인벡스
★레이스
★96년 10월 4일
★5,800엔

도시 고속도로 순환선, 통칭 C1를 무대로 행해지는 레이스를 소재로 한 게임. 플레이어는 실제의 머신을 자신이 조종해 깊은 밤에만 서키트에 나타나는 라이벌들과 1 대 1 승부를 펼친다. 등장 머신은 16대.

TurfWind '96

★자레코
★육성 시뮬레이션
★96년 9월27일
★6,800엔

기수 50명과 경주마 2,000필이 실명으로 등장하는 경주마 육성 시뮬레이션. 플레이어는 말을 생산, 훈련시키면서 GI 19 레이스 및 GII 95의 패권을 노린다. 無農 기수에게 의뢰하면 레이스 후에 실사 무비가 등장해 말의 상태와 출전에 관한 조언을 들려 준다.

어설트 리그스

★EAV
★3D액션 슈팅
★96년 10월 4일
★5,800엔

'리그'라 불리는 전차에 탑승해 스테이지 내의 보물인 '젬'을 모으면서 강력한 적이나 난해한 트랩을 헤쳐나가야 한다. 도중에는 블럭을 이동시키면서 진로를 열어나가는 퍼즐적인 요소도 준비된다. 스테이지 클리어는 제한 시간 내에 일정 수의 젬을 모아 골에 도달하는 것.

크리티컴

★빅 동해
★격투 액션
★96년 10월 4일
★5,800엔

다종족이 공존하는 전란의 혹성이 무대가 되는 이 작품은 패권을 잡기 위해 신비의 돌을 빼앗는 쟁탈전을 벌여야 한다. 근미래 감각의 이형 캐릭터들이 레벨 업되면 특수 공격이나 무기가 강화되며 캐릭터들의 외형도 변형된다.

위닝 포스트 2 -프로그램'96-

★코에이
★시뮬레이션
★96년 10월 4일
★6,800엔

『위닝 포스트2』 데이터를 96년도 중앙경마 프로그램으로 개조한 것으로2억원의 자금을 밑천으로 경주마를 구입해 재산을 늘리면서 마주경영을 전개시켜 나간다. 게임의 최종 목표는 정해져 있지 않으며 30년의 기간이 만료될 때, 마주로서 평가를 받게 된다.

슬라임 쇼!

★동북신사
★라이프 시뮬레이션
★96년 10월 4일
★5,800엔

슬라임 눈에 검은 점을 몇개 찍어 두면 프로그램화된 수식에 따라 확대, 축소되는 라이프 게임. 인공 생명이라고 불리는 이 물체는 달라붙거나 분열해서 종족을 번식해 나간다. 게임의 뚜렷한 목표가 없기 플레이를 반복하면서 특정 슬라임을 탄생시키는 재미를 즐길 수 있다.

수호전 -천명의 맹세-

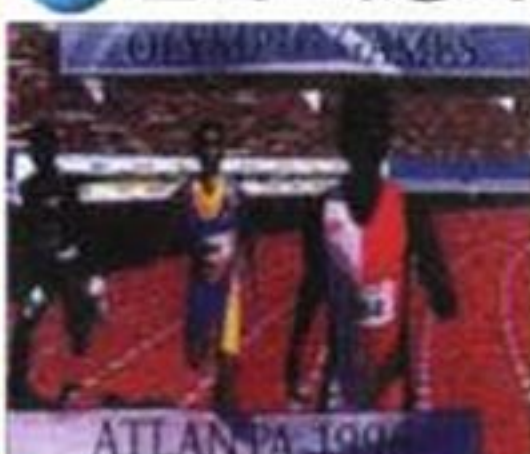
★코에이
★역사 시뮬레이션
★96년 10월 4일
★5,800엔

12세기 혼탁한 중국을 무대로 활약한 108인의 호걸을 그린 전기소설 수호전을 소재로한 전략 시뮬레이션. 플레이어는 호걸의 한사람이 되어 마음에 드는 토지로 전략의 기반으로 삼고 부국강병을 노린다.

마하 GO GO

★토미
★3D 폴리곤 레이싱
★96년 9월27일
★5,800엔

마하호를 타고 세계 각국의 레이스에 참가해 세계 제일의 레이서가 되는 것이 목적. 서키트의 그랑프리에 참가해 라이벌 레이서를 쓰러뜨려 우승을 노린다. 코스는 3개로 마하호의 7개 특수장치를 사용해서 다양한 레이스 전개를 즐길 수 있다.

볼의 15종목 애틀란타 올림픽

★코코넛 저팬 엔터테인먼트
★스포츠
★96년 9월27일
★5,800엔

애틀란타 올림픽의 공식 라이센스를 맺은 스포츠 게임. 이런 종류의 게임은 이제까지 육상종목이 거의 대부분이었으나 이 작품은 펜싱, 사격, 수영, 역도 등도 수록되었다. 멀티탭을 이용하면 최대 8인까지 동시 플레이가 가능하다.

갤럽 레이서

★테크모
★3D 레이스 게임
★96년 9월27일
★5,800엔

말 주인으로서 말을 육성하는 것이 아니라 기수가 되어 말의 능력을 끌어올려 레이스에서 우승하는 경마 게임. 자신의 말을 구입해서 레이스에 출전하는 「시즌」 모드와 탈 말과 참가 레이스를 자유롭게 결정하는 「프리 시즌」 모드가 있다.

전설의 오거 배틀

★아트딩크
★시뮬레이션 RPG
★96년 9월27일
★5,800엔

PS용의 기능으로서는 전투 신에서의 시점 이동, 패러미터 표시의 애니메이션 등의 추가 이외에 필드 상에서 세이브가 가능하다는 것이 가장 큰 변경점이다. 초반 맵은 그다지 넓지 않지만 후반에 가서는 맵이 상당히 거대해지며 도시의 수도 대폭 증가한다.

왕국의 보물

★바프
★액션 RPG
★96년 9월27일
★5,800엔

월드 로드 마을에 비밀의 보물이 숨어있는 7개의 던전이 있다는 소문을 듣고 텐션 종족인 주인공이 모험을 떠난다. 플레이할 때마다 던전의 형태가 변하는 시스템이 채택되었으며 던전에서는 클리어에 필요한 아이템이 있다.

웨딩 피치

★KSS
★시뮬레이션
★96년 9월27일
★5,800엔

인기 애니메이션 웨딩피치의 캐릭터를 사용한 육성 시뮬레이션. 하지만 플레이어는 일반적인 육성 시뮬레이션과는 달리 세세한 스케줄을 결정할 수는 없다. 단지 선택할 수 있는 것은 복장과 행선지뿐으로 그 조합에 따라 진행할 수 있는 장소와 이벤트가 결정된다.

여고생의 방과후 -푸쿵파-

★아테나
★퍼즐
★96년 9월27일
★4,980엔

여고를 배경으로 리듬 체조, 농구, 발레부 등에 소속된 8명의 미소녀 중에서 원하는 캐릭터를 골라 즐길 수 있는 퍼즐 게임. 작은 구슬과 큰 구슬의 조화로 연쇄를 일으킨다. 여자아이들의 리얼한 표정은 퍼즐 대전을 더욱 즐겁게 해준다.

퍼즐러 감수 오짱의 그림 로직 2

★선 소프트
★퍼즐
★96년 9월27일
★4,980엔

가로, 세로에 쓰여진 숫자를 힌트로 칸에 그림을 칠해가면 숨겨져 있던 그림이 완성된다. 칸의 수가 많아질 수록 그림은 복잡해져 퍼즐이 더욱 어려워진다. 종래의 '그림 그리기 로직' 에 힌트 숫자의 색에 맞춰서 그려가는 '컬러 그림 그리기' 도 추가되었다.

실루엣스토리즈

★KANEKO
★액션 퍼즐
★96년 9월27일
★5,800엔

실루엣에 의해 감추어진 그래픽 위에서 비행기를 움직여 진지를 쌓는 퍼즐 게임. 80% 이상의 지역을 감싸면 스테이지 클리어가 된다. 숨겨진 그림은 귀여운 여자아이들. 그녀들은 연애 어드벤처 형식으로 전개하는 스토리 중에 등장한다.

파워 레인저 핀볼

★반다이
★핀볼 게임
★96년 9월27일
★6,800엔

미국에서 공전의 히트를 기록한 특수 촬영 히어로물 '파워 레인져' 가 게임화된 것으로 내용은 핀 볼. 필드에 적 캐릭터가 출몰하고 플레이어는 파워 레인져가 되어 적들을 볼로 없애나가는 것. 필드에 등장하는 적 캐릭터는 모션 픽쳐에 의해 리얼하게 움직인다.

인터네셔널 MOTO-X

★코코넛 저팬 엔터테인먼트
★바이크 레이스
★96년 9월27일
★5,800엔

코스와 바이크를 폴리곤으로 구성한 본격 자전거 레이스 게임. 48코스로 진행되는 레이스를 통과하면서 자신의 바이크를 파워 업해 나간다. 최종적으로 챔피온 쉽 리그에서 우승하는 것이 목적이다.

黑 13

★돈킹 하우스
★호러 디지털 노벨
★96년 9월27일
★5,800엔

화상이 1000점 이상 준비되어 있어 괴기의 세계를 더욱 공포스럽게 한다. 각각의 시나리오에는 5~6개의 분기점이 있고 잘못 선택을 하면 배드 엔딩이 될 수 있다. 13편 소설의 내용은 남자의 복수극과 따돌림 당한 여자 고등학생의 정신 분열이 그려진다.

포지트

★플레이 애비뉴
★테이블 게임
★96년 9월20일
★3,980엔

두뇌 보드 게임인 『포지트』의 PS판으로 매우 단순한 룰을 가진다. 대전 상대와 교환으로 보드상의 말을 움직이면서 블럭을 놓아 가며 이것을 반복하여 상대의 말을 2단 이상의 블럭으로 쌓거나 3단째의 블럭에 올려 놓으면 승리하게 된다.

빠찡코가 좋아

★세타
★빠찡코
★96년 9월20일
★5,800엔

빠찡코 메이커 헤이와의 인기 기종 9개를 모은 빠찡코 시뮬레이터. 수록 기종에는 세븐기뿐 아니라 그외에 여러 종류도 수록되어 있어 빠찡코를 좋아하는 유저들이라면 만족할 만한 타이틀이다. 실전 모드에서는 플레이 종료 후에 채점 기능이 있다.

여신이문록 페르소나

★아트라스
★RPG
★96년 9월20일
★6,800엔

주인공들은 자신에게 있는 다른 하나의 인격을 불러내는 것으로 신이나 악마의 능력을 빌려 그 능력을 갖게 되면서 성장해 간다. 최초에 페르소나가 되는 악마는 초반의 이벤트에서 각각의 캐릭터에게 자동으로 동료가 되어 주지만 이후에는 악마와의 교섭에 의해 '스펠 카드'를 모아야만 가능하다.

환영투기

★반프레스토
★격투 액션
★96년 9월20일
★5,800엔

CPU전과 대전 모드 이외에 「아리너 모드」가 채택되어 있다. 플레이어는 적과 싸워 이기면 '파이트 머니'를 획득할 수 있으며 이것으로 옵션으로 가서 기술을 살 수 있다. 이에 따라 CPU를 능가하는 초강력 캐릭터를 창출해 낼 수 있다.

리턴 투 조크

★반다이 비주얼
★어드벤처
★96년 9월26일
★6,800엔

화면상에 문자로서 표시되는 이야기를 조작해 가는 텍스트 게임의 대표작 「조크」의 10번째 작품. 이번에는 갑자기 이상 세계로 빠진 플레이어가 마법사의 조언을 들으면서 마법의 힘에 대항해 가는 스토리이다.

도쿄 쉐도우

★타이토
★무비 노벨
★96년 9월27일
★6,800엔

시부야를 무대로 펼쳐지는 호러 스토리를 실사와 CG 영상의 합성으로 창출해낸 소프트. 원작은 인기 시뮬레이션 RPG 여신전생의 원작자 니시타니 타카시이다. 스토리는 영화 수준으로 탄탄한 구성력을 가진다.

달밤의 장기사 -왕룡전-

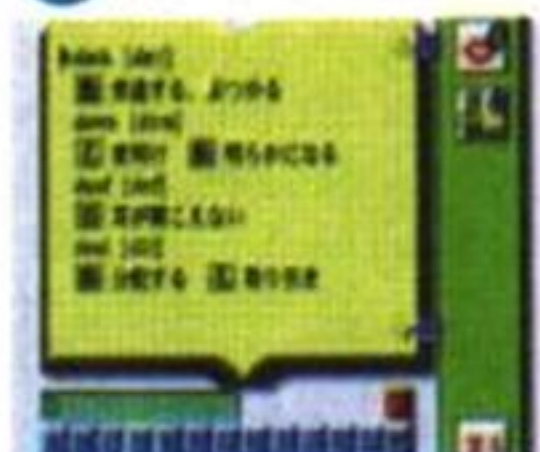
★반프레스트
★테이블 게임
★96년 9월 13일
★5,800엔

'빅 코믹 스프릿츠' 에 호평 연재중인 만화 '달 아래 장기사' 가 게임화된 것으로 플레이어는 메인 스토리인 「왕룡전」 모드에서 주인공 코무로 쇼우스케가 되어 토너먼트의 일인자인 명인 류우카와 코우지에 도전한다.

슈퍼 카지노 스페셜

★코코넛 저팬 엔터테이먼트
★카지노 시뮬레이션
★96년 9월 13일
★5,800엔

PS 최초의 본격 카지노 시뮬레이션. 룰렛, 블랙잭, 바카라, 렛 잇 벱, 비디오 포커, 슬롯 머신, 키노 등 실제 카지노에서 인기가 높은 7종류의 게임이 수록되어 있다. 멀티탭 사용에 의해 4명까지 동시 플레이가 가능. 파티용으로 적합하다.

영어의 달인 센터 시험 트라이얼

★SCE
★교육 소프트
★96년 9월 13일
★4,800엔

대학 시험을 대비하여 고교 영어의 기초에서 응용까지 가르쳐 주는 최초의 영어 학습 소프트. 음성 해설에 의해 학원 같은 수업을 재현해 준다. 과거 18년 간의 문제를 분석하여 그 경향에 맞는 예상 문제도 많이 준비되어 있다.

필살 빠찡코 스테이션

★선 소프트
★빠찡코 시뮬레이션
★96년 9월 13일
★6,800엔

'대일 상회', '후지 상사' 의 인기 기종 8대가 수록되어 있는 빠찡코 시뮬레이터. 평범하게 빠찡코를 하는 '필살 빠찡코', 어드벤처 요소를 가미한 '스다라의 야망', 컴퓨터 통신 포럼이 기본이 된 'NIFTY에 도전' 등 여러가지 모드가 준비 된다.

아이돌 마작사 스치파이 II 리미티드

★쟈레코
★테이블 게임(마작)
★96년 9월20일
★7,800엔(3장)

전작 『스치파이 리미티드』에서 메인 캐릭터를 일신하여, 인기 만화가 소노다 켄이치의 신 캐릭터에 의해 스토리가 전개되는 마작 게임. PS용에는 새로운 애니메이션을 대량으로 추가, 타기종에는 없는 PS 전용 오리지널 컷을 감상할 수 있다.

빅토리 존 2

★SCE
★빠찡코 시뮬레이션
★96년 9월20일
★5,800엔

유명 빠찡코 메이커 산쿄의 명기를 그대로 재현한 풀 폴리곤의 본격파 빠찡코 시뮬레이션. 현재의 빠찡코에서는 볼 수 없게 된옛날 기계까지 11종류의 인기 머신이 수록되었으며 PS 게임의 인기 캐릭터가 디자인된 3대의 오리지널 기계도 있다.

낚시 바보 일지

★小學館 프로덕션
★낚시
★96년 9월 13일
★6,800엔

「2P 대전」과 시나리오로 낚시를 하는 「스토리」 모드 등이 마련되어 있고 잡은 물고기는 회를 뜰 수도 있다. 조리방법은 실제 무비로 소개되는 등 단순한 낚시 게임의 차원을 넘어섰다.

천지무용! 등교무용

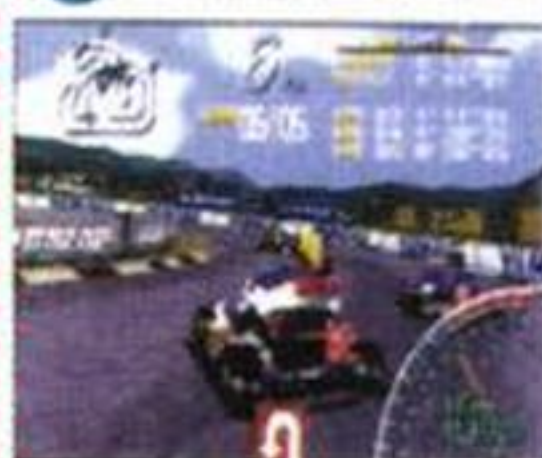
★엑싱 엔터테인먼트
★어드벤처
★96년 9월 13일
★6,800엔

애니메이션과 오리지널 비디오, 소설, 만화 등으로 인기를 끌었던 『천지무용』 시리즈를 게임화 한 것으로 애니메이션의 퀄리티가 상당히 높은 작품이다. 특징은 한번 게임을 클리어하고 리플레이 데이터를 보존하면 보너스로 주어지는 모드를 즐길 수 있다는 것.

빅 허트 베이스볼(BIG HURT BASEBALL)

★어클레임 저팬
메이저 리그
★베이스볼
★96년 9월 13일
★5,800엔

메이저 리그를 표본으로 선수들의 움직임을 모션캡처로 재현했다. 기존의 애니메이션 패턴과는 다른 리얼한 그래픽으로 TV 야구중계와 같은 흥분을 만끽할 수 있다. 데이터는 95년도 것으로 전 28팀이 완전히 총망라되었다.

아일톤 세나 카트듀엘

★갭스
★레이스
★96년 9월 13일
★6,800엔

세나와의 대전을 목적으로 이겨나가는 「레이스」 모드 이외에 타임 어택과 연습, 통신 케이블을 사용한 「VS」모드 등의 플레이를 즐길 수 있다. 또한 세나의 메모리얼 데이터와 F1의 전적, 카트숍 일람 등이 풍부하게 수록되어 있는 데이터 베이스도 이용할 수 있다.

궁극의 소코반 -혼자만의 커튼 콜-

★이토타다 상사
★시네 퍼즐
★96년 9월 13일
★5,800엔

지금까지 많은 하드웨어로 이식된 불멸의 명작 『소코반』이 PS에 등장. 창고 안의 물건을 미는 것만으로 정해진 위치까지 옮기는 것이 목적. PS용은 스토리 모드로 진행되어 간다. 오리지널 스테이지를 만드는 「EDIT」 모드가 있어 폭 넓게 즐길 수 있다.

지그소 아일랜드 -Japan Graffiti-

★일본 소프트 웨어
★퍼즐
★96년 9월 13일
★5,800엔

PS 대응 지그소 퍼즐로 개발된 소프트 제2탄. 호평을 받았던 『지그소 월드』의 속편으로 이번 테마는 '일본' 으로 되어있다. 「전진하라 퍼즐 동호회」 모드는 귀여운 여자애가 등장하는 스토리 모드이다.

개와 고양이

★반프레스토 버철 육성
★시뮬레이션
★96년 8월30일
★4,800엔

이 게임은 고양이나 강아지를 좋아하지만 배설물을 치우는 일이나 제때에 먹이를 줄 수 없는 애완견 애호가들에게 적당한 페트 육성 시뮬레이션이다. 화면 내에서 자유롭게 돌아다니는 고양이나 강아지와 대화할 수 있는 이색 SLG으로 20종의 페트와 만날 수 있다.

테트리스 플러스

★쟈레코
★퍼즐
★96년 9월 6일
★5,800엔

테트리스를 더욱 파워 업시켜 액션성을 가미한 퍼즐 게임. 오리지널 퍼즐 모드는 여러 세계 각지의 유적이 무대. 테트리스와 마찬가지로 블럭을 쌓아 유적에 갇힌 교수를 골까지 인도하면 스테이지 클리어가 된다. 「VS 대전 모드」와 「EDIT」 모드 등이 있다.

스매쉬 코트

★남코
★3D 테니스게임
★96년 9월 6일
★5,800엔

1993년 발매되었던 SFC의 명작 게임 「슈퍼 패밀리 테니스」의 후속작. 시스템 자체는 전작의 장점을 그대로 살린 동시에 새로운 시스템을 보강하였다. 등장인물은 전작에서 등장했던 19명 이외에 5명을 더 추가되었다.

라이즈 오브 더 로보트2

★어클레임 저팬
★격투 액션
★96년 9월13일
★5,800엔

총 18종류의 로보트들이 활약하는 2D 격투 액션. 일반적인 필살기 외에 '스페셜무브메터' 가 쌓일 때에만 사용할 수 있는 「슈퍼 스페셜 무브」가 채택되었으며 캐릭터가 투명화되는 특수한 기술도 준비되어 있다.

윙 커맨드

★EAV 인터랙티브
★시네마
★96년 9월13일
★7,800엔

이 게임에는 영화 스타워즈 시리즈의 주역인 마크 하밀을 비롯해 허리우드 스타들이 대거 등장하며 4억엔이라는 엄청난 제작비가 투자된 실사 신은 5시간을 넘는 대파노라마로 펼쳐진다. 게임의 메인은 3D 슈팅이지만 단순히 반사신경만을 요구하지 않는 매니악적인 요소를 갖는다.

버철 레슬링

★아스믹
★프로레슬링
★96년 9월13일
★5,800엔

3D폴리곤으로 묘사된 레슬러를 조작해서 격투를 즐기는 게임. 이 소프트의 최대 특징은 등장하는 레슬러의 수가 많다는 것. 전부 50명 이상으로 다양한 스타일의 레슬러가 등장한다. 선수는 실제의 레슬러를 모델로 해서 만들어졌고 현실에서는 불가능한 팀을 구성할 수 있다.

사무라이 스피리츠 -참홍랑무쌍검-

★SNK
★격투 액션
★96년 8월30일
★5,800

시리즈 제 3탄에 해당하는 이번 작품은 2종류의 검질이 있으며 이 검질을 선택하는 방법에 따라 캐릭터의 성격이나 기술이 대폭적으로 변경된다. 전작에서 분노 게이지가 가득 찰 때 사용할 수 있는 기술 「무기 파괴기」가 「무기 날리기」로 변경되었다.

강철영역

★테크노 소프트
★격투 액션
★96년 8월30일
★5,800엔

'靈牙'라 불리우는 갑옷을 입은 전사들이 벌이는 무투 대회가 이 게임의 무대로 모든 전사들은 기계적인 움직임을 보여준다. 공중에서 자유롭게 이동하거나 적을 향해 선회하거나 고속 이동하는 등 머신을 조종하는 감각으로 캐릭터들을 조작하게 된다.

풍운오공운전

★에이콤
★액션 어드벤처
★96년 8월30일
★5,800엔

평화로운 드림 랜드를 악마제국으로 만든 암흑대마왕을 쓰러뜨리기 위해 서유기의 등장인물들이 모험을 펼쳐나간다. 선택할 수 있는 캐릭터는 오공, 팔개, 사오정 3인. 작은 캐릭터가 큰 덩치의 캐릭터를 손쉽게 내던지는 등 통쾌한 액션이 많다.

동아 프론 슈팅 배틀1

★반프레스토
★슈팅
★96년 8월30일
★5,800엔

종스크롤로 유명한 동아 프론의 인기작 3타이틀을 하나로 모아 PS로 이식한 이번 작품은 제 1탄이 되는 『TIGER-HELI』와 『궁극 TIGER』, 불후의 명작 『TWIN COBRA』 등이 수록되었다.

소닉 윙스 스페셜

★미디어윅스
★슈팅
★96년 8월30일
★6,800엔

아케이드용의 히트작인 『소닉윙스 3』에 다양한 요소를 가미해 업그레이드한 작품. 플레이어는 전투기에 탑승해 지구멸망을 노리는 강적 '네오 브라크 에어포스'를 상대로 세계 각국에서 치열한 접전을 벌이게 된다. 설정 캐릭터는 1개국에 2명씩으로 모두 10명이 등장한다.

CRW

★어클레임 저팬
★전략 시뮬레이션
★96년 8월30일
★5,800엔

타이틀명은 카운터 레볼루션 워의 약자로 근미래 혼돈의 국가에 편성된 특수부대와 거대한 테러 조직과 싸우는 장대한 드라마이다. 플레이어는 4종류의 어설트 슈츠와 무기를 선택, 8명의 오리지널 부대를 편성해 임무를 수행해 나간다. 높이나 기체의 방향에 의해 공격 효과가 변화하는 개념을 추가했다.

하이퍼 랠리

★하비스트 원
★레이스
★96년 8월30일
★5,800엔

실제의 랠리 스페셜 스테이지에 해당하는 것을 소재로 한 레이스 게임. 일정의 구간을 얼마나 빨리 달리는가가 요구 되어지는 설정. 코스는 4개로 각각 3개의 스테이지가 마련되어 총 12개의 스테이지에서 플레이할 수 있다.

수수께끼의 왕

★반다이 비주얼
★퀴즈 어드벤처
★96년 8월30일
★5,800엔

퀴즈와 어드벤처가 합체한 전혀 새로운 타입의 퀴즈 게임. 유명한 TV 퀴즈 프로그램의 타이틀을 13개나 획득한 희대의 퀴즈왕이 감수를 보았다. 상상을 뛰어넘는 어려운 문제와 희한한 문제들이 가득하다.

아더와 아스타로트의 수수께끼 마계촌

★캡콤
★퍼즐
★96년 8월30일
★5,800엔

PC용으로 히트한 퍼즐 게임 『인크레디블 툰즈』를 캡콤의 액션 게임 『마계촌』의 세계관으로 어레인지한 소프트. 처음에 표시되는 조건을 만족하면 한 스테이지를 클리어하게 된다. 자신이 퍼즐을 작성하는 기능도 있다.

루푸푸 큐즈 루프샐러드

★데이탐 폴리스타
★퍼즐
★96년 8월30일
★4,800엔

인기 만화가 타케모토 이즈미의 동명 만화를 게임화 한 작품. 플레이어는 주인공인 샐러드가 되어 스토리를 따라 100개의 퍼즐을 풀어 나가게 된다. 룰은 샐러드를 조작하여 4종류의 블럭을 이동해서 같은 블럭을 3개 모아서 없애 나가는 것.

오지마 타케오 마작 제왕

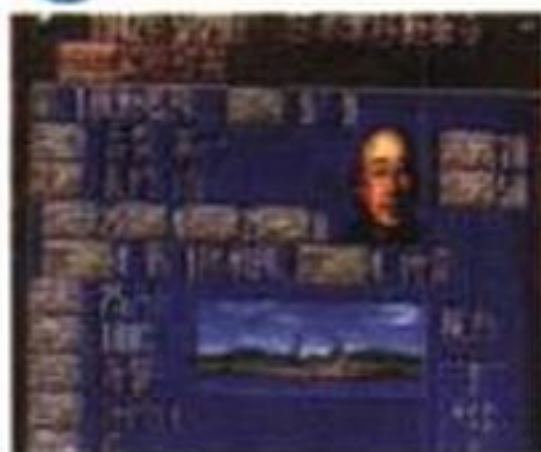
★갭스
★마작
★96년 8월30일
★5,800엔

일본 프로 마작 연맹 소속의 실전 톱 프로 15명이 등장하는 마작 소프트. 게임 안의 문제집과 실전 테스트에 합격하면 일본 프로 마작 연맹의 정식 초단 면허증을 받을 수 있다. 게임에서는 80종류 이상의 룰이 설정되어 있으며 3인 플레이도 가능하다.

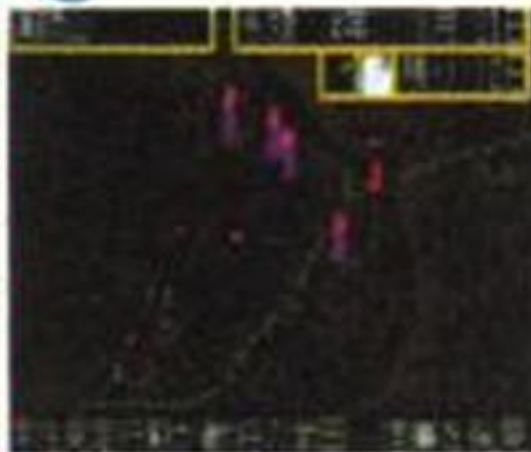
프로 마작 극 PLUS

★아테나
★마작
★96년 8월30일
★4,980엔

『프로 마작 극』 시리즈의 PS판. 오지마 타케오 등 현역 일류 프로가 모두 16명이 등장해 각각 개성 풍부한 패턴으로 플레이어의 승리를 상황에 맞춰 도와준다. 트레이닝 모드도 있어 초보자들도 안심하고 즐길 수 있다.

제독의 결단II

★코에이
★시뮬레이션
★96년 8월23일
★10,800엔

태평양전쟁을 테마로 한 걸작 시뮬레이션 게임 제 2탄. 플레이어는 미국이나 일본 해군의 사령관이 되어 자군을 승리로 이끌어야 한다. 때문에 매월 개최되는 회의에 출석해 육군 대신이나 수상, 국무 대신들과 작전목표, 예산 배분, 외교정책 등을 담합해야 한다.

전란

★엔젤
★전략 시뮬레이션
★96년 8월23일
★5,800엔

내정이나 외교면이 모두 배제되어 역사적 사실만으로 합전하는 전략 시뮬레이션. 플레이어는 대립하는 두개의 세력 중에 하나를 선택해 게임을 진행시킨다. 유명한 '川中島 합전' 이나 '長篠成 전투' 등 7개의 합전장은 당시의 지형을 그대로 재현해 준다.

스튜디오 P

★아젠더
★툴 & 퍼즐
★96년 8월23일
★5,800엔

이 소프트는 '영상 작성 기능', '음악 작성 기능', '항아리 작성 기능의 세가지 툴과 4 종류의 미니 게임이 합체한 PS 최초의 본격적 툴 소프트이다. 주가 되는 영상 작성 기능은 컴퓨터 애니메이션의 기능을 손쉽게 다룰 수 있는 툴이다.

옐로우 브릭 로드

★어클레임 저팬 인터렉티브
★페어리테일
★96년 8월30일
★5,800엔

「오즈의 마법사」를 모티브로한 아름다운 비주얼의 어드벤처 게임. 에메럴드성을 공격해 오는 지하세계 지배자의 야망을 막기 위해 플레이어를 비롯한 3명의 친구들이 여행을 떠난다. 메인 화면은 플레이어의 시점으로 전개 되어 간다.

북두의 권

★반프레스트
★격투 어드벤처
★96년 8월30일
★5,800엔

일본 인기 만화 「북두의 권」이 오리지널 스토리로 PS용으로 등장한다. 격투를 중심으로 하는 어드벤처 게임으로 2개의 모드를 선택할 수 있다. 스토리 모드는 북두신권을 둘러싸고 새로운 음모를 꾸미는 모험 활극.

에비스 요시카스의 대공 모터 보트

★세타
★모터 보트
★96년 8월30일
★6,800엔

플레이어 자신이 선수가 되어 레이스에 참가하는 「레이스 모드」, 돈을 벌 수 있는 「도박」 모드, 에비스 요시카스에 의한 일본 전국 24지역의 모터 보트장과 대표인기 선수의 데이터가 수록되어 있는 「모터 보트 데이터 베이스」 모드를 탑재하고 있다.

7개의 수수께끼 저택

★코에이
★수수께끼 어드벤처
★96년 8월 9일
★7,800엔

많은 보물이 숨겨져 있는 수수께끼로 가득찬 7개의 저택을 무대로 보물이 있는 본관으로 가 7개의 저택을 차례대로 클리어해야 하지만 저택에는 많은 함정들이 있어 쉽지만은 않다. 저택의 내부도 아름다운 CG로 묘사되어마치 미스터리 드라마를 보는 듯한 기분을 들게 한다.

스트리트 파이터 ZERO2

★캡콤
★격투 액션
★96년 8월 9일
★5,800엔

격투 액션 게임의 금자탑이라고 할 수 있는 『스트리트 파이터Ⅱ』 시리즈의 최신작. 그래픽, 시스템 모두 아케이드용을 충실히 재현했으며 PS용에는 특별히 3개의 트레이닝 모드가 준비되어 있다.

매직 존슨과 압둘자바의 슬램 잼' 96

★BMG 빅터
★스포츠 액션
★96년 8월 9일
★4,800엔

NBA의 명문 팀 「LA 레이커즈」의 황금시대를 구축한 매직 존슨과 카림 압둘 자바의 콤비가 수록된 농구 게임. NBA에서의 29팀과 매직이 있는 드림팀이 있어 모두 30팀이 활약한다.

어드벤스트 테니스 게임 그랜드 스트록

★SPS
★테니스 시뮬레이션
★95일 8월11일
★5,800엔

테니스를 즐길 뿐만 아니라 폴리곤 캐릭터를 사용하는 3D 테니스 시뮬레이션 게임. 세계의 톱 플레이어를 모방한 남녀 각 4인 중에 좋아하는 캐릭터를 선택해 플레이할 수 있다.

토너먼트 리더

★빅터 엔터테인먼트
★골프
★96년 8월23일
★5,800엔

초기 화면의 번거로운 설정을 간략화한 원 버튼 조작으로 폭넓은 연령층이 즐길 수 있는 골프 게임. 2개의 아마추어 코스에서 좋은 성적을 올리면 프로로 승격하고 프로 코스에서 플레이를 즐길 수 있도록 되어 있다.

포에드

★코코넛 저팬 엔터테인먼트
★3D 사이코 액션
★96년 8월23일
★5,800엔

미로와 같은 구조물 안에서 출몰하는 에일리언들과 유니크한 무기를 사용해 전투하면서 출구를 찾는 사이코 액션. 동류의 액션 게임에서는 없는 '제트 팽' 으로 인해 좌우 360도 회전이 가능하며 적이 접근하면 음향이 변하는 입체 사운드도 탑재되었다.

각명관

★테크모
★트랩 시뮬레이션
★96년 7월26일
★5,800엔

플레이어는 나라를 구하는 왕자가 되어 각명관의 마신을 부활시켜 그 힘을 빌려야 한다. 트랩은 일정시간 인간을 감금하는 것에서부터 일순간 숨통을 끊어버리는 것 등 상당히 다양하며 트랩 이외에 포획한 인간을 재료로 몬스터를 만들 수도 있다.

信長의 야망 리턴즈

★코에이
★역사 시뮬레이션
★96년 8월 2일
★5,800엔

PC 게임의 히트작을 PS로 이식한 이 작품은 전국시대의 무장들의 삶을 사실적으로 재현한 것. 플레이어는 중국지방의 전 17국을 평정해 전국의 패자를 노린다. 내정이나 병사의 고용, 훈련 등의 군비 증강을 위한 심플한 커맨드를 균형있게 실행해 부국강병을 실현시켜야 한다.

모탈 컴뱃 II

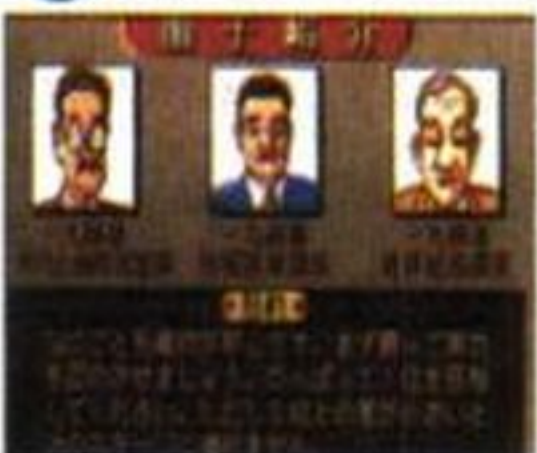
★어클레임 저팬
★격투 액션
★96년 8월 2일
★5,800엔

미국에서 폭발적인 인기를 누린 실사 격투 액션 시리즈 제 2탄. 리얼함을 추구하기 위해 실사를 도입했으나, 머리가 날라가거나 몸이 파열하는 과장된 효과로 인해 오히려 웃음을 자아내게 한다. 필살기 '궁극신권' 이 12캐릭터에 두개씩 준비된다.

레이크 매스터즈(LAKE MASTERS)

★네크사스 인터랙트/Dass
★낚시
★96년 8월 2일
★6,800엔

미국에 실제로 존재하는 4개의 호수를 무대로 매우 리얼하게 표현된 시뮬레이터 소프트. 그 날 낚아올린 물고기는 살아있는 채로 관찰할 수 있고 자신의 현재 상황을 그 자리에서 파악할 수 있다.

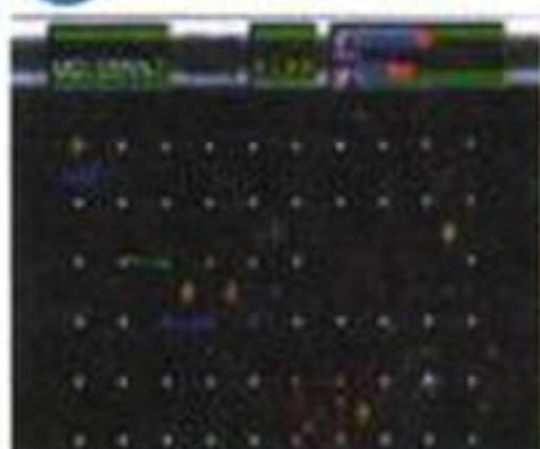
출세 마작 대접대

★킹 레코드
★마작
★96년 8월 3일
★5,800엔

지금까지의 마작 게임은 이기는 것이 목적이었지만 이 게임은 어떻게 해서 상대를 이기는가가 관건인 접대 마작 시뮬레이션이다. 명령에 따른 목적을 달성하여 인기를 얻으면 출세의 길이 열리게 된다.

사이버 스피드

★가가 커뮤니케이션
★슈팅 레이스
★96년 8월 9일
★5,800엔

와이어로 감긴 머신을 조종해 3D공간을 질주하는 박진감 넘치는 레이스 게임. 각 머신에는 무기와 실드가 탑재되어 있어 앞을 달려가는 적차에는 총탄을 마구 쏘거나 뒤에 오는 머신에는 기전을 발사해 주행을 방해하고 먼저 골인하는 것을 목표로 한다.

클럭 웍스

★토쿠마 서점
★퍼즐
★96년 7월26일
★5,800엔

테트리스의 제작자로서 유명한 알렉세이 파지트노프가 감수한 액션 퍼즐. 한곳에서 회전하는 타임 군을 화면 안에 산재해 있는 도트에서 도트로 이동하면서 시계의 바늘에 닿지 않도록 움직여 제한 시간 이내에 골까지 인도하는 게임.

신형 쿠루링 PA!

★스카이싱크 시스템
★액션 퍼즐
★96년 7월26일
★4,800엔

떨어지는 도화선, 폭탄, 불꽃의 세 종류 블럭을 맞춰서 없애 나가는 퍼즐 게임 『쿠루링PA!』의 최신작. 전작에서는 필드 위에 하나 밖에 놓을 수 없었던 파이어 블럭이 이번에는 필드 위에 복수로 놓을 수 있게 되었다. 또한 연쇄 기능도 파워 업되어 전략성이 높아졌다.

노엘

★파이오니아 LDC
★어터치먼트 소프트
★96년 7월26일
★6,800엔

어터치먼트 소프트는 접촉형 애착 육성 소프트로 모니터에 나타나는 가상의 대상과 커뮤니케이션을 즐기는 것을 의미한다. 총 셀화수가 6000매를 넘는 풍부한 애니메이션과 10시간 분량의 음성 데이터가 수록되어 있다.

쇼크 웨이브

★EAV
★슈팅
★96년 7월26일
★5,800엔

2019년 이성인에게 대공격을 받은 지구를 무대로 플레이어는 F117 성층권 전투기에 탑승해 작전에 따라 두종류의 무기를 사용하며 미션을 클리어해 나가야 한다. 무비신은 영화 촬영시와 같은 세트를 만들어 실사 CG를 합성, 프로 배우를 기용해 작성되었다.

킹 오브 스타리온

★Nichibutsu
★경마 시뮬레이션
★96년 7월26일
★6,800엔

혈통 구축을 충시한 경마 시뮬레이션으로 종래의 경마 게임과는 달리 생상된 말은 암수와 성적에 관계없이 번식시킬 수 있다. 정해진 엔딩이 없으며 진행은 리얼타임으로 중요한 선택만 입력하면 상당히 스피디하게 진행된다.

엔젤 그래피티

★코코넛 저팬 엔터테인먼트
★리얼 연애 시뮬레이션
★96년 7월26일
★6,800엔(한정판 8,800엔)

주인공은 고교 2년생으로 개학식날 아침, 전학 온 미소녀와 만나게 되면서 점차 생활이 변하게 된다. 실제 여대생들이 시나리오를 어드바이스했기 때문에 캐릭터의 반응이 상당히 리얼하다.

본격 마작 철만 스페셜

★나그작트
★마작
★96년 7월 19일
★4,800엔

일본 프로 마작 연맹 소속의 프로 마작사 14명이 실명으로 등장하는 본격파 4인 플레이 마작 게임. 룰 설정이 다양해 플레이어가 보통 때 즐기는 룰 그대로 즐길 수 있다. 개인 성적 분석이 가능하며 승률 등도 그래프로 표시된다.

더 오픈 골프 -THE OPEN GOLF-

★반프레스트 스포츠
★시뮬레이션
★96년 7월 19일
★5,800엔

보통의 플레이는 물론 실제의 오픈 게임과 마찬가지로 시츄에이션에서 플레이할 수 있다. 라이벌들은 실명 그대로 등장하므로 유명한 선수들과 동시에 시합을 즐길 수 있다.

트와일 라이트 신드롬(구명편)

★휴먼
★호러 어드벤처
★96년 7월 19일
★5,800엔

전작 탐정편의 최종 이야기로 친구를 구하기 위해 다른 세계로 이동하여 여러가지 소문의 진상을 파헤치며 공포의 세계로 빠져든다. 게임의 기본적인 시스템은 전작과 동일하고 긴장감을 더욱 높히기 위해 공포 분위기를 한층 조성했다.

권성 -킹 오브 복싱-

★코나미
★축구
★96년 7월21일
★5,800엔

기술과 체격, 복싱 스타일 등을 선택해서 복서를 육성시킨다. 선수를 훈련시키면서 시합에 출전시켜 챔피온을 목표로 싸우는 복싱 게임. 플레이어가 조작하는 복서의 움직임은 모션캡처에 의해 생동감을 전한다.

월드 스타디움 EX

★남코
★3D 야구게임
★96년 7월26일
★5,800엔

3D로 표현되어 있는 공간을 이동하는 볼을 2D의 그랜드 상에서 선수가 볼을 좇아가도록 되어 있어 실제의 야구와 같은 움직임을 재현하고 있다. 세세한 움직임의 차이까지 표현하기 위해 조금 커진 선수가 실제의 선수 이상의 좋은 플레이를 펼친다.

시공탐정 DD

★아스키 CG시네마틱
★어드벤처
★96년 7월26일
★6,800엔

시공을 초월한 세계 레벨에서의 음모를 장대한 스케일로 그려낸 본격적인 모험 로맨스. 흡혈귀의 피를 받아 특수능력을 갖는 시공탐정 DD. 어느 소 녀에게서 받은 의뢰를 계기로 그는 혹성개조계획이라는 음모에 말려들게 된다.

PlayStation

타임 걸 & 닌자 하야테

★타이토
★풀 애니메이션 어드벤처
★96년 7월 15일
★6,800엔

LD의 고화질 애니메이션을 이용한 박진감 넘치는 화질로 80년대 아케이드 용으로 대히트를 기록한 LD게임 「타임 걸」과 「닌자 하야테」의 합본작. 플레이어는 화상에 표시되는 지시대로 타이밍에 맞게 주인공을 조작해 위기를 모면하여 스테이지를 클리어하는 것을 목적으로 한다.

액츄어 사커(actua SOCCER)

★나그자트
★사카
★96년 7월 19일
★5,800엔

소프트 메이커의 게레무링사가 개발한 「액처 시리즈」의 제 1탄. 세계 44개국의 인터네셔널 팀을 많은 자료를 토대로 수록했다. 「친선경기」 모드와 「월드링」 모드, 「월드컵」 모드 등 다양한 모드를 탑재하고 있다.

스트라이커즈 1945

★아트라스
★슈팅
★96년 7월 19일
★5,800엔

1995년 아케이드용으로 등장해 슈팅 게임의 명작으로 자리잡은 스트라이커즈의 PS 이식작. 제 2차 세계 대전을 무대로 각국의 명전투기를 포메이션 공격으로 폭파시켜야 한다. 파괴시의 상쾌함과 적 공격을 피하는 스릴을 그대로 재현했다.

리틀 빅 어드벤처

★EAV
★96년 7월 19일
★액션 어드벤처
★5,800엔

사악한 과학자에 의해 파멸되려 하는 혹성에 살고 있는 청년이 여신의 도움을 받아 혹성을 구하기 위해 대모험을 펼친다는 스토리이다. 액션성이 강하고 플레이어의 조작도 이벤트 클리어에 중점을 두었다.

학교에서 생긴 무서운 이야기S

★반프레스트
★텍스트어드벤처
★96년 7월 19일
★5,800엔

플레이어는 어느 고등학교 신문부에 가입한 신입생. 학교의 7가지 이상한 이야기를 특집 기사로 쓰기 위해 6명의 친구들에게서 공포 이야기를 듣는다. 텍스트 어드벤처 방식으로 게임은 진행되고 선택기에 따라 시나리오가 분기된다.

아쿠아노트의 휴일 -MEMORIES OF SUMMER 1996-

★아트딩크
★해저산책 게임
★96년 7월 19일
★5,800엔

95년 여름, 제 4회 '일본 소프트 웨어 대상'의 엔터테인먼트 소프트 부문 우수상을 받은 『아쿠아노트의 휴일』의 어레인지 버전. 플레이어는 잠수함 홀리데이호의 조종사가 되어 해저 세계를 탐색한다. 전작과 비슷하나 잠수함이 자동으로 항해하는 모드 등이 추가되었다.

산쿄 FEVER -다운타운 극장-

★T.E.N 연구소
★시뮬레이션
★96년 7월 5일
★5,800엔

호평 중인 전작 『SANKYO FEVER』 실기 시뮬레이션을 더욱 파워 업한 게임. 이 게임을 위해서 산쿄가 제안한 오리지널 기계 2 종류도 포함되어 있으며 현재 빠찡코에서 인기있는 '다운타운 극장' 에 다운타운 캐릭터가 변신한 스페셜 기계도 수록되어 있다.

雨月奇譚

★통킹 하우스
★어드벤처
★96년 7월 5일
★5,800엔

인간의 마음에 존재하는 집념과 원망을 테마로 한 영화적 감각이 담긴 게 임. 공포뿐 아니라 슬픔과 요사스러운 분위기마저 감돌고 있다. 귀신이 나온다는 거실에서 길을 잃고 헤매는 장면에서 게임은 시작되고 플레이어는 점점 기묘한 환상의 세계로 빠져들게 된다.

디스크 월드

★미디어 엔터테인먼트
★초장편 판타지 어드벤처
★96년 7월 5일
★5,800엔

디스크 월드는 원반형의 대지가 천천히 회전하고 있는 세계. 모든 상상 속의 생물이 살아 움직인다. 플레이어는 이 세계에 떨어져 마법사가 되어 드래곤을 물리치는 것을 시작으로 여러가지 모험을 벌인다. 게임에서는 등장하는 캐릭터마다 다른 목소리가 삽입되어 있다.

마스터스 (MASTERS)

★소프트 백
★골프
★96년 7월 12일
★5,800엔

간단한 조작 시스템을 그대로 계승하고 PS의 고성능 스팩으로 그래픽을 강화했다. 인간과 배경 등은 모두 사실적으로 묘사되었으며 새 울음소리 등의 효과음도 모두 CD로 표현되어 긴장감이 넘친다.

GOTHA II -천공의 기사-

★코에이
★텍티컬 SLG
★96년 7월 12일
★6,800엔

여러개의 스테이지(전투신)가 연결되어 하나의 이야기를 전개시켜 나가는 맵 클리어 타입 시뮬레이션. 플레이어는 출격하는 전투기의 유니트와 탑재하는 무기를 선택해 맵 상에 배치하고 적군의 움직임을 주시하면서 유니트를 전략적으로 사용해야 한다.

포포로 크로이스 이야기

★SCE
★RPG
★96년 7월 12일
★5,800엔

게임 전반에 걸쳐 감미로운 애니메이션풍으로 전개되는 로맨틱 RPG. 악인이지만 조금도 밉지 않는 캐릭터에 전혀 살벌하지 않는 전투 분위기를 연출하며 캐릭터 사이즈는 작지만 액션이나 표정은 상당히 리얼하고 코믹하다. 「Gult 메터」로 인해 색다른 RPG를 체험할 수 있다.

레이스 드라이버 GO!GO!

★타임 워너 인터렉티브
★드라이브 시뮬레이터
★96년 6월28일
★5,800엔

미국 아타리社의 아케이드용 라이브 시뮬레이터를 PS로 이식한 게임. 실제의 머신 조작과 같은 조작감과 역 주행을 체험할 수 있다. 사고가 나면 「인스턴트 리플레이 기능」으로 객관적으로 사고현장을 볼 수도 있다.

졸업 크로스 월드

★이스리 스탭
★어드벤처
★96년 6월28일
★6,800엔

주인공은 애크러뱃(acrobat 곡예사) 비행 전문 파일럿이었던 아버지의 뒤를 이어 언젠가는 자신도 하늘을 날기를 꿈꾸는 고교 3년생. 고등학교 시절의 마지막 여름방학을 요코하마에 있는 숙부댁에서 보내면서 그 지방의 12살짜리 소녀와 만나게 된다.

하이퍼 올림픽 인 애틀란타

★코나미
★스포츠
★96년 6월28일
★5,800엔

애틀란타 올림픽의 흥분을 그대로 재현한 코나미의 올림픽 게임. 현역 선수의 움직임을 모션 캡처를 이용해 그대로 재현했다. 신기록을 달성했을 경우에는 세계 기록에 한해 그 수립자, 국적, 기록과 리플레이가 세이브된다.

벌레가 있는 곳

★겐 소프트
★퍼즐
★96년 6월28일
★5,800엔

'낙하물' 이 주류를 이루는 퍼즐 게임 중에서 이색적으로 등장한 게임. 3D 폴리곤으로 그려진 입체 큐빅 위에는 16 종류의 합계 96 마리의 벌레가 있다. 이 벌레를 루빅 큐브처럼 열 단위로 이동시켜 같은 종류의 벌레를 2개씩 나열해서 모든 벌레를 없애야 한다.

이즈모 요우스케 명인의 신 실전 마작

★캡콤
★마작
★96년 6월28일
★4,800엔

프로 마작사 이즈모 요우스케가 감수한 마작 게임으로 강력한 사고 루틴과 대전 상대의 풍부한 동작과 표정 등 게임의 완성도가 상당히 높다. 대국 모두도 충실해서 [타이틀 전] 모드, [시나리오] 모드 등을 즐길 수 있다.

네오 플라넷

★맵저팬
★혹성개발 시뮬레이션
★96년 7월 5일
★6,800엔

20세기 초 지구는 극도의 자연 파괴에 의해 패닉 상태에 빠진다. 이 심각한 사태를 수습하기 위해 연방정부는 혹성 이주 프로젝트인 '네오 플라넷' 계획을 개시하게 된다. 플레이어는 프로젝트를 총괄하는 관리자가 되어 5개의 혹성 개발에 착수하게 된다.

EPS 시리즈 Vol. 1 모리카와 유키코

★엔티노스레코드
★음악 비주얼 소프트
★96년 6월21일
★1,900엔

신장 170Cm의 장신에 스타일 연출이 독특한 모리카와 유키코. 숏 커트가 어울리는 매력적인 유키코의 아름다운 비주얼 영상이 돋보인다. 스피드감 있는 영상이지만 화면의 질감은 상당히 부드러운 편이다.

EPS 시리즈 Vol. 4 야마모토 토모아

★엔티노스레코드
★음악 비주얼 소프트
★96년 6월21일
★1,900엔

야마모토 토모아는 '이상한 얼굴을 하는 것이 취미' 란 말 그대로 사진과 비디오 등에 여러가지 재밌는 얼굴 모습을 보여 주기로 유명하다. 이번 타이틀은 영상이 만들어 내는 사이키델릭한 반짝임에 리믹스되어 머리가 어질어질할 정도. 수록된 곡들은 모두 어레인지가 잘 된 우수곡들이다.

시버스 피싱

★빅터 엔터테인먼트
★낚시
★96년 6월21일
★6,800엔

시버스는 농어를 뜻하는 말로 타이틀명 그대로 농어를 잡아 올리는 것을 목적으로 하는 낚시 게임이다. 플레이어는 표시되는 화면에서 3D폴리곤으로 묘사된 물고기를 낚아올린다.

버철 골프 시뮬레이션 -영광의 페어웨이-

★코나미
★스포츠
★96년 6월21일
★5,800엔

3D폴리곤으로 골퍼, 코스 등을 리얼하게 표현한 골프 게임. 카메라 시점이 바뀌는 것과 리플레이에 의해 회심의 숏트와 슈퍼 패트 등을 여러가지 방향에서 볼 수 있어 TV중계를 보고 있는 듯한 기분이 들게 한다.

대결 루미즈

★옥터건 엔터테인먼트
★액션
★96년 6월21일
★4,800엔

뱀의 입을 열어 토관에서 통로로 물을 흘러보내 그 물살을 이용해 라이벌을 맨홀 속으로 빠뜨리면 승리하는 전략성 풍부한 액션 게임. 둥실둥실 떠있는 풍선이 물에 닿으면 출현하는 아이템이나 스테이지에 설치된 트랩으로 인해 스릴을 만끽할 수 있다.

멜프 런너

★가스트
★전략 시뮬레이션
★96년 6월21일
★6,800엔

플레이어는 고대를 무대로 유목민의 혈연집단을 인솔하여 초원을 이동하며 유랑생활을 해야 한다. 이민족과의 전투나 농촌 생활, 사냥 등 서바이벌(survival/생존)의 어려움을 실감나게 체험할 수 있다.

남코 뮤지엄 Vol.3

★남코
★버라이어티 게임
★96년 6월21일
★5,800엔

3번째에 수록되어 있는 것은 갤럭시언, 미스 팩맨, 디그 대그, 폴 포지션 II, 포존 도르아가의 탑. 지금까지 박물관을 모티브로 하고 있던 뮤지엄의 구조가 조금 바뀌어 도서관과 그리운 캐릭터가 좌석에 앉아 슬라이드를 관람할 수 있는 영화관이 추가되었다.

극 대도 장기

★마이니치 커뮤니케이션
★테이블 게임
★96년 6월21일
★5,800엔

옛날 장기 문제를 출제하여 맞추면 돈을 주고 실패하면 돈을 받는 '대도 장기' 라는 도박이 유행했었다. 이 게임은 그 매력을 재현한 것으로 플레이어는 10명의 대도 장기사가 내는 문제 100개를 풀어나가게 된다.

신 포춘 퀘스트 -식탁의 기사들-

★미디어 웍스
★보드 게임
★96년 6월21일
★5,800엔

인기 판타지 소설 『신 포춘 퀘스트』를 손쉽게 즐길 수 있는 보드 게임. 게임의 목적은 농작물을 키워서 수확하는 것. 수확한 작물은 직영 레스토랑으로 보내져 그 양과 종류에 의해 레스토랑의 등급이 정해진다. 캐릭터의 동작이 상당히 깜찍하다.

EPS 시리즈 Vol. 3 카도다 토모미

★엔티노스 레코드
★음악 비주얼 소프트
★96년 6월21일
★1,900엔

94년 데뷔 이후 그래비어 퀸의 이명을 갖는 카도다 토모미의 타이틀, EPS는 'ELLE PHOTO STATION' 이 축약된 것. 오리지널 음악 2곡과 리믹스 곡 한곡, 사진집, 프로모션 비디오를 수록하고 있다.

EPS 시리즈 Vol. 2 나카마 유키에

★엔티노스 레코드
★음악 비주얼 소프트
★96년 6월21일
★1,900엔

최근 일본 오키나와 출신 아이돌 스타들이 활약하는 것을 모티브로 한 작품으로 그 중에서 나카마 유키에의 음악을 담은 소프트이다. 데뷔 CM은 플레이스테이션이라는 그녀가 음악 비주얼 소프트로 등장한다. 이번에 수록된 타이틀의 곡은 TV 프로그램 'MUSIC CLAMP' 엔딩 테마로 쓰였던 경쾌한 팝이다.

EPS 시리즈 Vol. 5 미즈타니 준코

★엔티노스 레코드
★음악 비주얼 소프트
★96년 6월21일
★1,900엔

패션 잡지에서 모델로서 활약하고 있는 미즈타니 준코가 노래에도 도전한 음악 비주얼 소프트. 컴퓨터 잡지에도 연재물를 갖고 있을 정도로 게임을 좋아하는 준코가 긴 머리를 자른 섹시한 모습으로 등장한다.

브이 스파이크(V.SPIKE)

★이미지니어
★배구
★96년 6월 7일
★5,800엔

리얼 타임 폴리곤 연산으로 인해 다채롭고 화려한 배구의 공격을 재현한 것으로 성공한 PS용의 배구 소프트. 토스할 때 격투 게임과 같은 커맨드를 입력하는 것으로 프로 레벨의 콤비네이션 공격이 가능하다.

보노의 삶

★어뮤즈
★시뮬레이션
★96년 6월 7일
★5,800엔

만화 '보노보노'의 세계를 게임으로 맛볼 수 있게 한 타이틀. 플레이어는 보노보노가 살고 있는 수림의 주인으로서 동물들과 접촉하며 함께 생활해 나간다. 기본 조작에는 머리, 마음, 손, 발에 관계되는 특정한 행동을 표현할 수 있다.

통쾌!! 슬롯 슈팅

★翔泳社
★퍼즐 슈팅
★96년 6월 14일
★5,000엔

스로군과 스로양이라는 귀여운 쌍둥이 형제가 펼치는 이색 슈팅 게임. 화면 위쪽에서 떨어지는 적을 쏘아 목표 스코어를 얻으면 클리어되고 적이 윗부분까지 쌓이면 게임오버. 게임의 열쇠가 되는 것은 화면 중앙 위쪽에 있는 슬롯. 이것이 모이면 보너스 캐릭터가 등장한다.

마작 전술 야스후지 만플의 아공간 살법

★EAV
★농구
★96년 6월 14일
★5,800엔

이색 마작사, 야스후지 프로가 30년 간에 걸쳐 연구해 온 전술, 아공간 살법을 습득할 수 있는 것이 이 게임 최고의 특징. 야스후지 프로 자신이 화면에 등장하여 과거에 플레이한 대국을 예로 구체적인 설명을 해준다.

NBA 라이브 '96

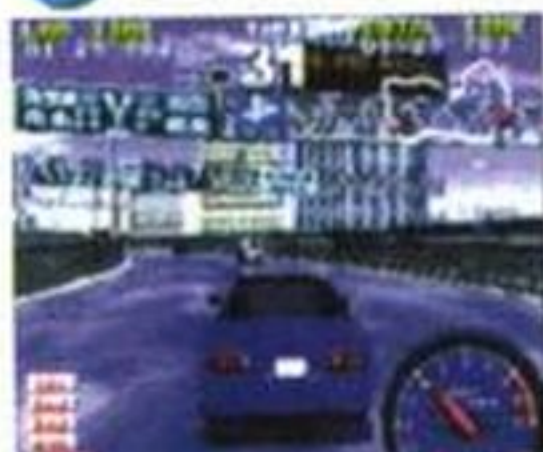
★EAV
★농구
★96년 6월 14일
★5,800엔

95년 데이터를 토대로 해서 NBA 소속의 전 29팀, 300명 정도의 선수가 실명으로 등장한다. 3D공간에서의 플레이를 리얼타임으로 15개의 시점에서 묘사하고 있다. 게임은 타이밍에 맞춰 버튼을 누르는 것으로 프로 농구 특유의 호쾌한 플레이를 체험할 수 있다.

유니버셜 버철 빠찡코 슬롯

★맵 저팬
★96년 6월 16일
★6,800엔
★메모리 2 블럭
★빠찡코 슬롯

빠찡코 슬롯 업계의 대부 유니버셜 판매의 협력을 바탕으로 만든 게임. '그랩 트로피카나', '컨티넨탈 Ⅱ', '슬렉스', '오리엔탈 Ⅱ', '이브 X' '프립퍼 3' 등 실제 기계를 충실히 재현한 것 외에 게임 오리지널 기계를 한대 추가했다.

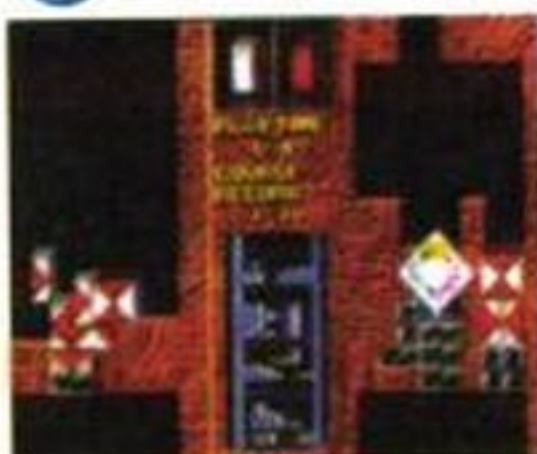
도시 고속도로 배틀

★겐키
★레이스
★96년 5월 3일
★5,800엔

보다 리얼하게 된 도시 고속도로를 무대로 주행하는 차들의 배틀이 전개된다. 게임은 3대의 머신 중 자신의 차를 선택해 레이스에서 포인트를 모으면서 주행해 가고 다음 레이스에 도전해 간다.

화투 그래피티

★아이맥스
★화투
★96년 5월 10일
★5,800엔

화투의 재미를 그대로 즐길 수 있는 것 이외에 귀여운 여자아이들의 깜찍한 액션을 즐길 수 있다. 플레이어는 분가의 딸인 7명의 여자애와 화투의 유파 '화조 풍월류' 의 칭호 쟁탈전을 벌이면서 동시에 연애 스토리도 즐기게 된다.

바딤스 VADIMS

★소프트 뱅크
★3D 퍼즐
★96년 5월 10일
★5,800엔

테트리스의 공동 개발자인 바딤스 게라시모프가 'Block Design' 이라 불리는 지능 테스트 시스템을 기본으로 개발한 게임. 초지능을 지닌 우주인의 비밀을 파헤치는 스토리 모드도 있으며 적색과 흰색으로 배합된 4종류의 박스를 맞춰 같은 색의 오각형을 만들어 박스를 없애는 기본 룰을 가진다. 보다 큰 오각형을 만드는 빅 스퀘어나 연쇄 테크닉을 요한다.

야오이 준이치 궁극 프로젝트

★인컴스
★데이터 베이스
★96년 5월24일
★7,800엔

약 15년 간에 걸쳐 야오이 준이치 씨가 수집한 UFO에 관한 자료를 수록한 데이터 베이스. UFO에 대한 사건을 사진과 동영상으로 소개하는 '슬라이드 쇼' 와 엄선된 UFO에 관한 데이터가 압축된 '데이터 베이스' 모드가 준비되어 있다.

데자에몬 플러스

★아테나
★게임 컨스트럭션
★96년 5월24일
★5,800엔

횡 스크롤 슈팅 게임을 스스로 만드는 쯔꾸루 소프트 제 2탄. 슈퍼컴보이용의 전작과 마찬가지로 이번 시리즈 역시 비행기, 적 캐릭터는 물론, 배경, 총알, 아이템, 공격 패턴, BGM 등을 원하는 대로 디자인할 수 있다.

던전 크리에이터

★EAV
★RPG 컨스트럭션
★96년 5월31일
★6,800엔

누구라도 손쉽게 RPG를 만들 수 있게 한 설계 툴. 아이템이나 마법, 몬스터나 스토리 등을 자신이 직접 만들 수 있다. 텍스처 매핑의 변경도 가능하며 던전 맵까지 렌덤으로 작성할 수 있다. 몬스터의 속성이나 마법 등을 설정하는 것도 가능하다.

퍼즐왕을 노려라!

★세이브 개발
★퍼즐
★96년 4월 19일
★5,800엔

일반적인 낙하 퍼즐과는 달리 이 게임에서는 떨어지는 블록이 동그란 볼이기 때문에 조금 미끄러지면서 쌓이는 것이 특징이다. 물론 볼이 없어질 때에는 위에 있는 블록이 아래로 구르기 때문에 생각지도 않았던 연사가 일어날 수도 있다. CPU 대전에서는 귀엽고 개성적인 8인의 캐릭터가 출현한다.

신장질풍기 煌(황)

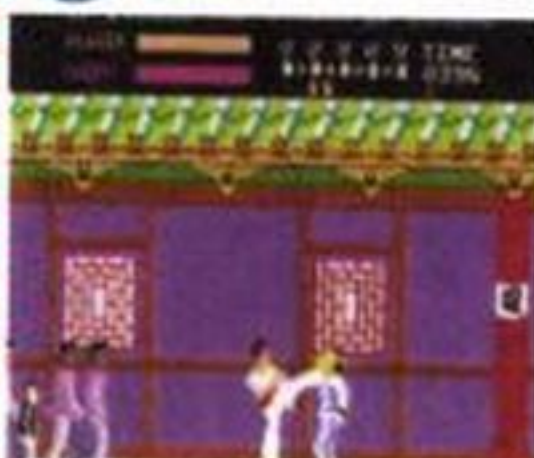
★BPS
★RPG/SLG
★96년 4월26일
★5,800엔

전국시대의 패자 信長의 일대기를 그린 대하 역사 어드벤처. 플레이어는RPG풍의 맵을 진행해 맵을 이용한 전투를 펼쳐나가는 시스템. 출격의 시기를 냉정하게 판단해 난적을 물리치는 전략적인 요소도 필요하며 합전에서는 화면이 시뮬레이션적인 맵으로 변한다.

두근 두근 메모리얼 프라이비트 컬렉션

★코나미
★버라이어티
★96년 4월26일
★3,800엔

두근 두근 메모리얼의 세계를 다른 시점으로 즐길 수 있는 소프트. 두근 두근 메모리얼에 관한 매니악적인 문제가 출제되는 '두근 두근 컬트 퀴즈' 와 예쁜 캐릭터 일러스트를 편안히 감상할 수 있는 'CG 갤러리' 등, 팬들에게 있어서는 더없이 좋은 선물이 될 것이다.

아이렘 아케이드 클래식

★아이맥스
★옴니버스 게임
★96년 4월26일
★5,800엔

80년대 아케이드 업계를 풍미한 아이렘의 인기 소프트 세개를 한 장으로 모은 옴니버스 소프트. 수록 소프트는 격투 게임인 『스파르탄 X(이소룡)』, 미식 축구 게임 10 『야드 파이트』에 오토바이를 타고 미국을 횡단하는 『지피 레이스』 등이다.

THE 심리 게임

★비지트
★심리 분석
★96년 4월26일
★5,800엔

PS 최초의 장르인 심리 분석을 테마로한 게임. '당신이라면 어떻게 할 것인가', '스토리', '궁합 진단' 의 모드가 준비되어 플레이어의 마음 속에 내재한 심리와 성격을 분석할 수 있게 해 준다. 연령, 성별에 관계없이 폭 넓게 즐길 수 있다.

언스택 unStack

★시스템 크리에이트
★퍼즐
★96년 5월 3일
★4,800엔

3차원 공간의 스테이지상에 쌓여있는 블럭을 위에서 떨어지는 폭탄을 조작해 제거하는 퍼즐 게임. 폭탄의 색이 옆에 있는 블럭과 같으면 폭탄과 블럭이 사라지며 폭탄이 같은색으로 3개 이상 연결될 때에는 블럭의 색에 관계 없이 그 폭탄과 옆에 있는 블럭이 모두 사라진다.

DX 인생 게임

★타카라
★보드 게임
★96년 3월22일
★5,800엔

자신이 좋아하는 캐릭터를 정해 고교시절부터 인생을 시작하게 된다. 종래의 보드 게임과 크게 다른 점은 플레이어 각각에 패러미터가 주워진다는 점이다. 매스에 머무를 때마다 이벤트가 발생해 플레이어의 스테이터스가 변하며 이에 따라 직업이나 수입도 달라진다. 최종적으로 재산이 가장 많은 사람이 승자가 된다.

테트리스X

★BPS
★퍼즐
★96년 3월29일
★5,800엔

대전 룰은 우선 자신이 없앤 라인 수에 대응해 화면 아래에 있는 자신의 캐릭터 주변에 꼬마 캐릭터가 출현한다. 4인 모드에서는 3인의 대전 상대 중에서 한명을 선택해 버튼을 누르면 꼬마 캐릭터가 그 상대에게 블록을 쌓게 된다. 하지만 자신의 캐릭터가 굴러 넘어져 오히려 자신을 공격해 오는 사태가 발생하기도 한다.

누파

★토미
★퍼즐
★96년 3월29일
★4,800엔

로직 퍼즐을 완성시키면 정답이 되는 그림이 폴리곤 영상으로 나타난다. 깜찍한 캐릭터들이 등장하는 대부분의 퍼즐 게임과는 달리 근미래적인 분위기를 풍긴다. 문제는 모두 300문제로 난이도는 5*5에서 최고 20*25까지 5단계에서 선택할 수 있으며 한 문제당 소요 시간은 30분으로 정해져 있다. 잘못된 매스를 4회 이상 마크하면 게임 오버.

퍼즐 버블 2

★타이토
★퍼즐
★96년 3월29일
★5,800엔

레버를 치고 싶은 각도에 맞춰 구슬을 발사해 같은 색의 구슬이 3개 이상 연결되면 사라진다. 제일 아래까지 퍼즐이 가득 차면 게임 오버. 연사 기능은 없으며 짧은 시간에 다량의 구슬을 없애는 것이 포인트가 된다. 게임을 유리하게 진행시키는 아이템도 존재하며 PS용에서는 타임 어택 모드가 추가된다.

티즈 -도쿄 인섹트 쥬-

★제네널 엔터테인먼트
★플레잉 무비
★96년 3월29일
★5,800엔

음성에 의한 회화 시스템을 채용, 폴리곤과 애니메이션으로 만들어진 공간에서 전개하는 플레잉 무비이다. 게임의 테마는 '전생'. 플레이어는 어느 날 갑자기 딱정벌레가 되어버린 주인공 료가 되어 동료와 함께 곤충의 세계를 탐험하게 된다.

링 오브 사이어스

★아테나
★디렉션 노벨
★96년 4월12일
★6,800엔

플레이어는 자신의 행동을 선택하지 않고 이야기의 흐름을 선택해 가는 디지털 노벨형식의 게임. 마녀에게 혼을 빼앗긴 기사의 반지를 중심으로 스토리가 전개된다. 그래픽에 있어서는 등장인물이 모두 '수면(眠)' 만으로 표현되어 있다는 점이 독특하다.

SANKYO FEVER -실기 시뮬레이션-

★T.E.N. 연구소
★시뮬레이션
★96년 3월 8일
★6,800엔

유명 빠찡코 메이커 산쿄의 실존하는 5종류의 기계를 다룬 리얼한 빠찡코 시뮬레이션. CR 피버 빅 파워풀을 필두로 등장하는 기계는 모두다 인기 머신들. 기계의 설정뿐 아니라 홀 전체의 상태도 설정할 수 있다.

로직 퍼즐 레인보우 리턴

★휴먼
★퍼즐
★96년 3월 8일
★5,800엔

PS 사상 최고의 문제수 700개 이상을 수록한 픽처 로직 게임. 통상의 모노크로 로직에 컬러풀한 컬러 로직을 탑재했다. 가장 주목할 만한 점은 빨강, 파랑, 노랑의 3색을 모아 하나의 그림을 완성하는 [레인보우 모드]가 채택되어 새로운 퍼즐 세계를 체험할 수 있다는 것.

레인보우 타운

★휴먼
★퍼즐
★96년 3월 8일
★5,800엔

도중의 공백을 필요로 하지 않는 칼라 적, 청, 황색을 합쳐 하나의 그림을 완성시키는 '레이보우 로직' 등 새로운 요소가 추가된 로직 퍼즐. 레인보우라는 마을을 무대로 동물원, 곤충관, 야채가게 등 테마에 따라 문제가 나뉘어지며 이 각각의 문제를 모두 풀면 건물이 완성되어 마을이 서서히 구성된다.

조크 I

★翔泳社
★텍스트어드벤처
★96년 3월 15일
★5,800엔

조크라 불리는 세계에 잠든 보물을 입수하는 것이 목적으로 몬스터와 싸우거나 각 방에 숨겨진 수수께끼를 풀면서 모든 보물을 입수해 최고 득점을 얻는 것이 최종목표가 된다. PS용에서는 입력을 돕는 다양한 기능이 추가되었으며 플레이어 자신이 행동하고 싶은 것을 문장으로 입력할 수 있다.

아테나 가정용 장기

★아테나
★보드 게임
★96년 3월22일
★5,800엔

어린시절 누구나 한번쯤은 해보았던 5종류의 보드 게임을 하나로 모은 소프트. 수록된 것은 검정색과 흰색 면으로 되어 있는 둥근 말을 사용해 상대의 말을 에워싸 뒤집는 '리버시', 별모양의 판에서 자기 말들을 상대편으로 먼저 이동시키는 킹 다이어 등이 있다.

폭렬상인

★아스틱 트윈
★보드 게임
★96년 3월22일
★5,800엔

플레이어는 우주공간을 무대로 다양한 별이나 정부로부터 일을 청탁받아 수행해야 한다. 일의 종류에는 주요 인사를 경호하는 가이드나 밀수, 도망자를 도와주는 일까지 다양하며 이에 따른 수입은 별 운영 자금으로 사용된다. 멀티 탭 대응으로 플레이어끼리 일을 분담할 수도 있다.

퍼페즈피로미

★휴먼
★디지털 토이
★96년 2월16일
★5,800엔

아이들에게 블럭 쌓기는 창의력을 높여주는 유용한 완구이다. 이 작품은 블럭을 이용해 퍼펫트라 불리는 생물을 만들어 월드가 되는 생식지에 배치하면 동물원과 같은 분위기가 연출된다.

미국 횡단 울트라 퀴즈

★빅터 엔터테이인먼트
★퀴즈
★96년 2월23일
★5,800엔

도쿄 돔에서 시작하여 최종 목적지인 뉴욕을 향해 맹렬한 배틀을 펼치는 동명의 TV 프로그램을 게임화한 것. 실제 TV 프로그램의 명물을 재현한 것으로 과거에 출제된 게임을 총망라해, 오리지널 퀴즈를 추가하여 약 1만개를 수록하고 있다.

웰컴 하우스

★가스트
★폴리곤 카툰
★96년 2월23일
★5800엔

장난을 좋아하는 숙부의 집에 방문한 주인공이 여러 함정이 설치된 저택에서 아이템을 이용해 퍼즐적인 수수께끼를 풀어 나가는 코믹 어드벤처 게임. 게임 내용은 액션성을 피하고 이벤트도 쉬운 것들이 대부분으로 게임 목적은 클리어보다는 함정에 있는 개그 표출이다.

트와일 라이트 신드롬(탐색편)

★휴먼
★호러 어드벤처
★96년 3월 1일
★5,800엔

3명의 여고생이 마을 안에 떠도는 무서운 소문의 진상을 파헤치기 위해 학교를 무대로 펼치는 공포 어드벤처. 멀티 시나리오 방식이 채택되었으며 스토리는 주로 텍스트 부분과 횡 스크롤 이동 부분으로 전개된다. 이야기 도중에는 수집한 전리품을 관찰할 수도 있다.

대전 퍼즐 구슬

★코나미
★퍼즐
★96년 3월 1일
★4,800엔

아케이드 퍼즐 구슬 시리즈의 이식작으로 PS용에서는 전작인 트윈비 대전 퍼즐 다마에서 출현한 캐릭터에 신 캐릭터가 추가되어 모두 11명이 활약한다. 전작에는 없었던 3종류의 구슬이 추가되었으며 캐릭터에 따라 다양한 공격 패턴을 가지므로 각각의 연사 테크닉을 익히는 것이 포인트가 된다.

CG 옛날 이야기 할아버지 2번 놀라다!!

★아이디어 팩토리
★비주얼 어드벤처
★96년 3월 8일
★5,800엔

일본 옛날이야기를 소재로 이야기의 중심 인물을 바꿔가며 다채로운 스토리를 즐기는 서핑 시스템 어드벤처 제 2탄. 이야기 초반에는 일본 옛날이 야기풍으로 진행되지만 도중의 선택기에 따라 전혀 다른 캐릭터와 스토리로 전개되어 간다. 최후에는 옛날 이야기를 들려주었던 할아버지에게 교훈을 듣게 된다.

아르남의 송곳니

★라이트 스탭
★어드벤처
★96년 2월 2일
★3,900엔

게임의 무대는 인간 외에 獸族(수족) 이라는 특수한 능력을 가진 사람들의 세계. 플레이어는 그 중 하나의 종족인 소년 겐브가 되어 모험을 펼치는 디지털 코믹 형식의 어드벤처. 게임 자체는 전투 부분이 생략되어 대부분이 대화와 이동으로 전개되며 최종 던전은 상당한 난이도를 갖는다.

데스 마스크

★반다이 인터네셔널
★인터랙티브 무비 어드벤처
★96년 2월 9일
★7,800엔

게임을 하면서 영화를 보는 듯한 기분이 들도록 만들어진 이색 어드벤처. 무대는 화성과의 전쟁 후 혼란한 죽음의 거리. 자신이 쫓는 범죄왕과 얼굴이 닮아 버린 한 남자의 서바이벌을 내용으로 하고 있다.

프라이비트 컬렉션 -폴리스너츠-

★코나미
★데이터 베이스
★96년 2월 9일
★2,980엔

인기 어드벤처 게임 폴리스너츠의 정보와 제작 과정을 수록한 소프트. 설정 자료와 캐릭터들의 화상, 성우진의 인터뷰 영상이 담겨있다. 특히 제작 과정은 플로우챠트 형식으로 구성되어 각 과정을 클릭하면 원하는 정보를 얻을 수 있다.

남코 뮤지엄 Vol.2

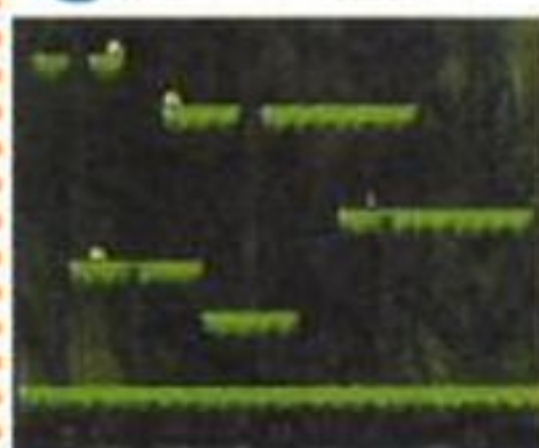
★남코
★버라이어티 게임
★96년 2월 9일
★5,800엔

이번 타이틀에는 큐티 Q, 제비우스, 마피, 개플러스 등 총 6타이틀이 수록되었다. 아케이드에서 인기가 높았던 작품들을 완전 이식한 것들로 화면 사이즈도 변경할 수 있다. 큐티 Q는 전용 볼륨 콘트롤러로 대응되어 미묘한 패들 조작이 가능하다.

사이베리아

★일렉트로닉 아츠 빅터
★어드벤처
★96년 2월 16일
★5,800엔
★아날로그 조이스틱 대응

플레이어는 종신형을 선고받은 해커로서 자유로의 귀속 조건으로 시베리어 땅에 출현한 비밀의 건조물 사이베리아에 진입해 '사이베리아 웨폰' 의 정체를 밝혀내는 임무를 맡게 된다. 일반적인 어드벤처와는 달리 스피디하게 게임이 진행되며 도중에는 슈팅이나 퍼즐적인 요소도 삽입된다.

로드 런너 -레전드 리턴즈-

★파트라
★액션 퍼즐
★96년 2월 16일
★5,800엔

PC 게임의 명작 『로드 런너』의 PS 이식작. 쫓아오는 적을 피하면서 화면 상의 금괴를 모으는 단순하지만 깊이가 있는 시스템으로 상당한 인기를 끌었다. 이번 PS용에서는 그래픽 효과뿐만 아니라 여러가지 새로운 아이템이 파워 업되었다.

점도 이야기 —그 첫번째—

★토호쿠 신사
★점술
★96년 1월 19일
★5800엔

인기가 높은 3개의 점을 수록한 소프트. 각각의 점은 상당히 본격적으로중국 4,000년의 역사를 자랑하는 통계학에 플러스 알파를 추가한 '9 점성술에 의한 개운력', '타롯 점', '성명 판단' 등이 있다. 자신이 직접 점을 치는 점성술사의 역할을 대행해 보는 것도 가능하다.

폴리스 너츠

★코나미 인터렉티브
★시네마
★96년 1월 19일
★6,800엔

PS용과 3DO용으로 호평을 받았던 SF 어드벤처 이식작. PS용은 CG 애니메이션이 도입된 3DO용을 기본으로 대사나 그래픽이 대폭 추가되었다. 기본적인 어드벤처신 이외에 이벤트마다 애니메이션이 삽입되며 적과의 전투는 건 슈팅으로 교체되는 등 내용면에서도 높은 완성도를 보여준다.

투패전 아카기

★마이크로 네트
★마작
★96년 1월 19일
★4,900엔

후쿠모토 노비코우씨의 원작 만화 '아카기'를 베이스로 한 마작 게임. 플레이어가 주인공이 되어 이야기를 진행시키는 아카기 모드에서는 일정 회수 이상 클리어하면 비디오의 명장면이 무비로 펼쳐진다. 다만 매국마다 승리 조건이 설정되어 있어 조건을 만족시키지 않으면 게임 오버된다.

그릴 로직

★翔泳社
★퍼즐
★96년 1월26일
★2,900엔

왼쪽의 베이스에 그릴과 같은 방향으로 피스를 두어가며 그릴이 90도씩 회전할 때 그것이 정확하게 맞으면 클리어되는 단순한 룰을 가진다. 하지만 레벨이 올라가면 그릴의 구멍이 늘어 피스 마크 위치도 복잡해진다. 시간 제한이 있기 때문에 하나라도 피스가 맞는 곳을 찾아 시간을 벌어두는 것도 중요하다.

라이프 스케이프 생명 40억년의 기나긴 여행

★미디어 퀘스트
★팝사이언스(교육용)
★96년 1월26일
★6800엔

일본 NHK 스페셜 '생명'에서 다루어진 테마를 동영상으로 모아놓은 소프트. 플레이어는 내비게이터 머신에 타고 8개의 섹션(바다와 육상에서의 진화 과정 등)을 인터랙티브 CG로 학습할 수 있다. 도중에는 미니 게임도 준비되어 즐기면서 배울 수 있는 교육 소프트이다.

사신의 권

★버프
★바둑/SLG
★96년 2월 2일
★5,800엔

2종류의 방식으로 바둑을 즐길 수 있는 묘수풀이 문제집 소프트. 삼국지 시대를 소재로 한 '삼국지 모드'와 묘수풀이에 도전하는 '사신의 권(四神の巻)'이 준비되어 있다. 삼국지 모드에서는 문제의 답을 풀지 못하면 자군의 병력이 감소하며 전 모드에 걸쳐 힌트가 주어지지 않기 때문에 중급자 이상에게 적합하다.

남코 마작 스팔로 가든

★남코
★3D 마작
★96년 1월 1일
★5800엔

남코가 만들면 마작 게임도 풀 폴리곤이 된다. 캐릭터에서 패까지 모두 폴리곤으로 그려진 마작 게임. 등장 캐릭터는 모두 개성적인 패턴을 가지며 속임수 따위는 전혀 없기 때문에 마작 본연의 재미를 그대로 만끽할 수 있다.

厄 야쿠 —우정담의—

★아이디어 팩토리
★점핑 어드벤처
★96년 1월 13일
★5,800엔

플레이어를 교체해 가는 '점핑 시스템'을 채택한 어드벤처 게임 제 1탄. 같은 시간에 일어난 사건을 5명의 등장 인물들의 시점에서 체험하며 사건의 핵심부로 이끌어 나간다. 초등학교 시절 땅 속에 묻어둔 타임 캡슐을 파내어 남녀 5명이 폐교에 모여 모험을 펼쳐나가게 된다.

매지컬 드롭

★데이터 이스트
★퍼즐 액션
★96년 1월 13일
★5,800엔

위에서 내려오는 물방울 중에 표적을 붙여 던진 후, 같은 색 물망울에 붙어 3개 이상 모이면 드롭(물방울)이 사라진다. 아케이드에서 호평받았던 퍼즐 게임의 이식작으로 캐릭터마다 다양한 공격 패턴과 엔딩을 가지며PS용 오프닝에서는 CG 무비가 추가되었다.

쿠마 푸타로 —하늘은 핑크색—

★소학관 프로덕션
★보드 게임
★96년 1월 13일
★5,800엔

나까가와이 씨의 부조리 만화를 보드 게임화한 것으로 보드는 다종구조로 되어 있다. 이동 방법은 주사위를 사용하지 않고 고속으로 증감하는 파워 게이지를 타이밍 좋게 맞추면 그 힘으로 진행한다. 원작의 분위기를 그대로 재현했기 때문에 게임 밸런스는 그다지 좋지 않다.

로보 피트

★알트론
★격투 액션
★96년 1월 13일
★5,800엔

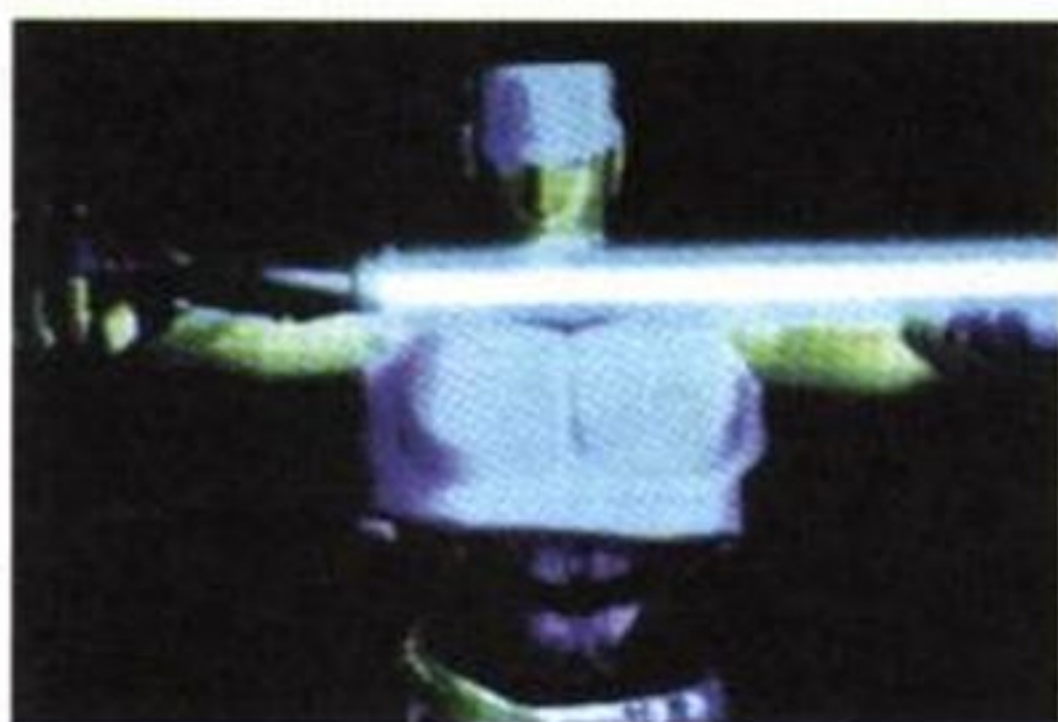
60여종의 파트로 자신만의 오리지널 로보트 만들 수 있으로 이러한 새로운 로보트는 우선 101위부터 출발하게 된다. 상위에 랭크된 로보트들에게 도전해 점차 자신의 순위를 올려 나가면서 최종적으로 톱의 자리를 노리게 된다.

경마 최승 법칙 '96 Vol.1

★코피아 시스템
★데이터 베이스
★96년 1월 13일
★6400엔

완벽한 데이터를 바탕으로 승리할 말을 예상할 수 있는 경마 최승의 법칙 시리즈 제 2탄. 이번에는 전작까지의 정보에 95년의 데이터를 추가하여 정보량이 더욱 볼륨업되었다. 또한 가장 중요한 승리마 예상 모드의 기능도 명중율이 높아졌다.

스타글래디에이터

★ 캡콤
★ 격투 액션
★ 1996년 10월 25일
★ 5,800엔

캡콤 최초의 3D 격투 액션으로 아케이드에서 등장한 지 4달 만에 PS로 이식된 이 작품은 스페이스 오페라풍의 격투 액션이다. 시대 설정은 24세기로 트레이닝 모드에서는 「프라즈마 콤보」를 연습할 수 있다.

비법 승리자의 특권!

승리포즈 중에 시점을 이동할 수 있는 비법.

우선 승패가 결정된 후 엑스 버튼과 동그라미 버튼을 계속 누르면 승리 포즈 중에 방향키로 카메라 앵글을 이동시킬 수 있다.

네모 버튼은 줌 인, 세모 버튼은 줌 아웃.

사이버틱한 하야토!

평상시와는 조금 색다른 전투복의 캐릭터를 사용할 수 있는 비법.

캐릭터를 결정하기 전에 방향키의 上을 누르기만 하면 캐릭터의 복장이 변한다. 그 다음에는 방향키 상을 누르면서 결정하기만 하면 OK!

반복되는 캐릭터 셀렉트 화면에 질린 유저들은...

평상시와 다른 신선한 분위기로 복장이 연출된다

BLOOD 기술 일람

블라디 브레이드: 네모
어퍼 블레이드: 下 + 네모
스라이드 스윙: 세모
컷 스윙: 下 + 세모
매드 킥: 동그라미
라운드 킥: 下 + 동그라미
무기 교체: 左 + 세모
일어나기 공격: 동그라미
일어나면서 하단 공격: 下 + 동그라미
라이징 토네이드: 下上 + 동그라미
적이 등뒤에 있을 경우:
네모 or 세모 or 동그라미
下+네모 or 세모 or 동그라미

다운 공격:
上+네모 or 세모上+동그라미
점프 공격:
直後 네모 or 세모 直後 동그라미
점프 중에 네모 or 세모
점프 중에 동그라미
프라즈마 시크리트 콤보:
下+세모, 下+동그라미
세로 베기: 左+네모+G
가로 베기: 左+세모+G
던지기 기술: 네모+세모
下+네모+세모
적 뒤에서 네모+세모

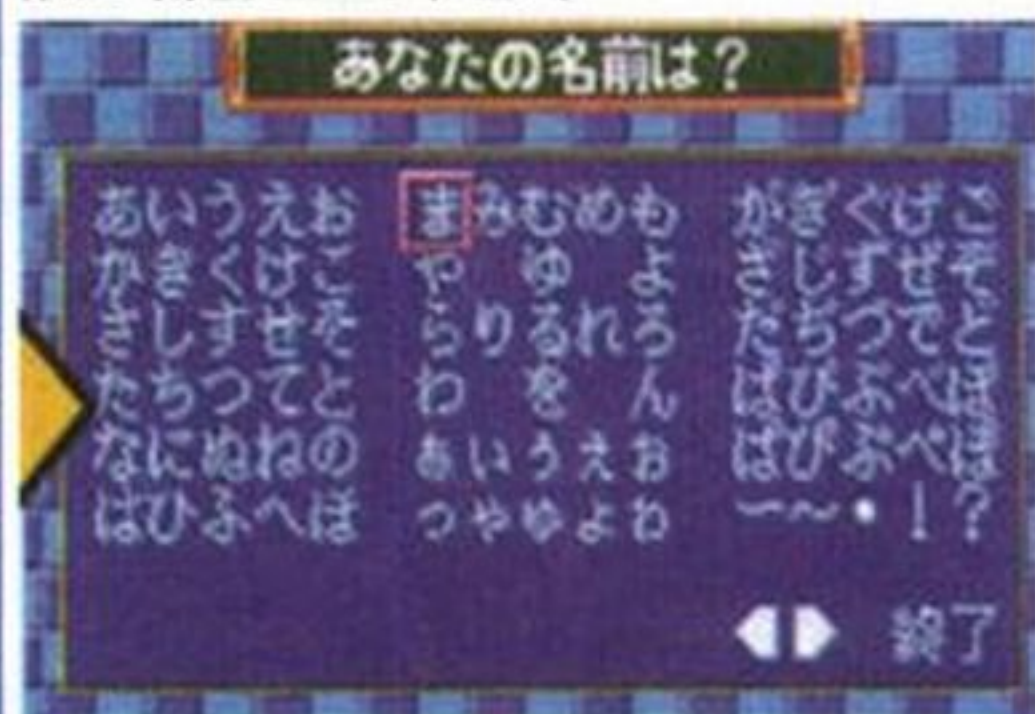
두근두근 메모리얼 대전 퍼즐 구슬

★ 코나미
★ 퍼즐
★ 1996년 9월 27일
★ 5,800엔

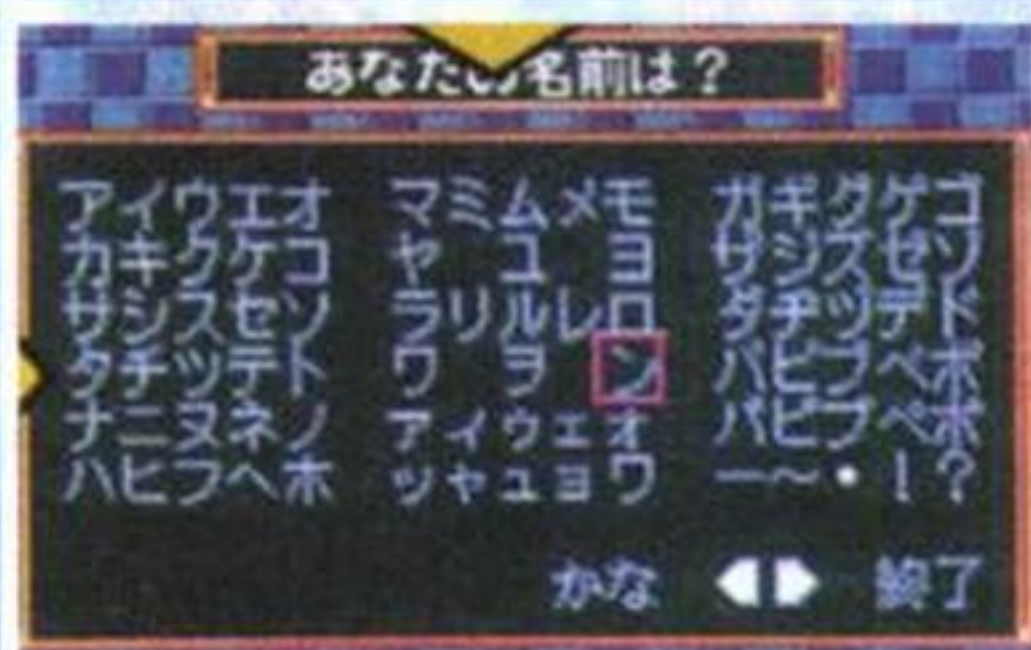
코나미의 간판 게임인 「두근두근 메모리얼」의 캐릭터들이 등장하는 퍼즐게임. 아케이드에서는 95년 12월에 처음 등장해 남녀를 불문하고 많은 인기를 모았다. 플레이어는 여학생 중 1명이 되어 고백하는 장소인 「전설의 나무 아래」까지 가는 것이 목적이다.

비법

상급자용 모드

이름 입력 화면에서 특정 이름을 입력하면 여러가지 비법을 사용할 수 있다. 그 중에서 상급자용을 위한 모드를 발견하는 비법은 우선 'つぎのたま(다음 구슬)'를 입력하자. 그다음 게임이 시작되면 화면 중앙 상부에 표시된 'つぎのたま'가 '??'가 되면서 다음에 떨어지는 구슬을 볼 수 없는 숨은 모드가 된다.

이름 입력 화면에서 'つぎのたま'로 입력하면 이름이 'むずかしい(어렵다)'로 변한다

초급자용 모드

코나미 로고 화면에서 상,상,하,하,좌,우,좌,우,엑스,동그라미 순으로 버튼을 누르자.

여기에서 'コナミマン(코나미 맨)'을 입력하면 구슬의 낙하 속도가 느려진다

스피디하게 진행하자!

일인 플레이에서 졌을 경우 스타트 버튼이나 동그라미 버튼 등으로 컨티뉴하면 다시 캐릭터 선택화면에서 사용 캐릭터를 선택해야 한다. 하지만 컨티뉴할 때에 셀렉트(새턴용에서는 A버튼)버튼을 누르면 사용 캐릭터는 그대로인 채 재빠르게 다시 플레이할 수 있게 된다.

구슬이 코알라로!

위에서 떨어지는 구슬을 코알라로 변하게 하는 비법. 우선 1人플레이의 「新星」모드를 선택한 다음 이름은 「しりつきらめきこうこう」라고 입력하면 최후에 결정하는 이름 난에 「ありきとう/코알라 구슬」로 변한다.

사용 캐릭터를 다시 선택하는 시간을 단축시키자!

사이킥 포스

★ 타이토
★ 격투 액션
★ 1996년 10월 4일
★ 5,800엔

초능력을 사용해 싸우는 신감각 격투 스타일로 화제를 부른 3D 격투 게임. 캐릭터들과 대사, 각 스테이지의 배경에서 스토리성을 중시한 드라마틱한 세계관을 엿볼 수 있다. 캐릭터들은 시간을 조정하는 자, 중력을 조종하는 자 등으로 사용할 수 있는 초능력이 특징화되어 있다.

투명한 결계로 둘러싸인 공간 속에서 난무하는 초능력 파동은 로멘이라는 기술로서 축적되어 승리할 때에 빛을 발한다.

비법 **목소리 교체 비법!**

VS모드에서 1P와 2P 모두 'WONG'을 선택해 게임을 시작한 후에 둘 중 하나에 포즈를 걸면 '완전한 세계'에 도전할 때의 웡의 대사 '時よ'를 들을 수 있다. 또 玄眞 VS 玄眞로 플레이하면 'READY GO'라는 대사를 玄眞의 목소리로 들을 수 있다.

완전한 세계는 바로 여기?!

메가튜도 2096

★ 반프레스토
★ 격투 액션
★ 1996년 10월 18일
★ 5,800엔

M.W라 부르는 거대한 로보트가 세계 각국의 스타디움에서 격투 대결을 펼친다. 플레이어가 선택할 수 있는 M.W는 모두 12기체로 검과 총기류를 필요에 따라 나누어 사용할 수 있는 시스템이 신선하다. 강력한 'G.필살기'를 사용하면 일발 역전도 가능하다.

비법 **클리어하면 최종보스까지 사용 가능**

『메가튜도2096』에서 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있는 비법. 'STORY GAME'을 한번도 컨티뉴하지 않고 클리어하면 중간 보스 브래드 에리미네타를 사용할 수 있다. 또한 'STORY GAME'을 10번 클리어(컨티뉴는 몇번이라도 상관없다)하면 최종 보스인 겔 오거를 사용할 수 있다. 단 이 두 명의 숨겨진 캐릭터는 VS MODE에서 밖에 사용할 수 없다.

브래드 에리미네를 사용할 수 있다

브래드 에리미네를 사용할 수 있다

이등신전

★ 타카라
★ 격투 액션
★ 1996년 9월 20일
★ 5,800엔

투신전 시리즈에서 친숙한 캐릭터들과 오리지널 캐릭터가 추가되어 총 8의 깜찍한 이등신 캐릭터들이 타카라 학원에서 벌이는 여러가지 소동을 무대로 한 PS 최초의 '키즈' 게임. 모든 기술을 버튼 하나로 구사할 수 있으며 무비에 의해 조작 방법이 설명되어 저연령층에게 적합하다. 또한 「기술 합성 시스템」이나 「튕기기 방어」 등, 상급자들을 위한 요소도 가득하다.

비법

버밀리온 출현!

희귀한 복장이나 기괴한 동작, 조금은 비겁한 공격 방법 등 베일 속에 싸여있는 버밀리온. 『투신전2』에서 등장한 이후 쇼우를 위협하는 그림자 캐릭터로 검은 복장을 하는 버밀리온을 이등신전에서도 사용할 수 있다. 우선 캐릭터 선택화면에서 '?'에 커서를 맞추고 L, R 버튼 4개를 동시에 누르면 귀여운 이등신 버밀리온과 만날 수 있다.

웃음 소리와 함께 버밀리온 등장!

스펙트럴 타워

★ 아이디어 팩토리
★ RPG
★ 1996년 10월 4일
★ 5,800엔

네오랜드의 신비의 탑 스펙트럴 타워를 무대로 펼쳐지는 던전형 RPG. 자신이 만든 캐릭터의 특징을 살려 최상층까지 올라가는 것이 최종 목표. 도중에 죽게 돼도 새로운 캐릭터가 사체를 발견하면 전 캐릭터의 능력을 이어 받을 수 있게 된다.

비법

최강의 검 입수 방법

최강의 검 '천마검 유성(天魔劍 流星)'을 손에 넣을 수 있는 비법. 우선 마법의 숫돌(まほうのとうし)과 빛나는 돌(光る石)을 입수한다. 이 두개의 아이템을 손에 넣으면 빛나는 돌(光る石)에 마법의 숫돌(まほうのとうし)을 사용한다. 그러면 빛나는 숫돌(光るとうし)이 생긴다. 다음에 천마석(天魔石)을 손에 넣고 빛나는 숫돌(光るとうし)을 천마석(天魔石)에 사용하면 천마의 시약(天魔のしゃく)이 생긴다. 그리고 다시 빛나는 돌(光る石)을 천마의 시약(天魔のしゃく)에 사용하면 최강의 검 천마검 유성(天魔劍 流星)이 출현한다. 이 검은 HP를 회복시켜 갖고 있으면 절대 저주받지 않는 최강, 최고의 검이다.

「まほうのといし」を使う

PlayStation

쿨 보더

★ 웨프 시스템
★ 스포츠
★ 1996년 8월 30일
★ 5,800엔

스노우 보드를 소재로 한 레이스 게임. 코스와 캐릭터는 모두 3D 폴리곤으로 리얼하게 재현되어 집에서 간편하게 은빛 세계를 빠른 속도로 질주하는 쾌감을 느낄 수 있다. 룰은 정해진 3개의 코스에서 제한시간 내에 골인하는 것.

비법

숨은 보드 & 코스 & 캐릭터

초급, 중급, 상급 각 코스에서 타임, 트릭 등, 토탈 랭킹에서 1위를 차지하면 코스에 따라 각각 한장씩 모두 3개의 최강 보드가 출현. 이것을 사용하면 숨은 고난이도 코스 3개가 등장한다. 여기에서 아무 보드나 사용해서 최상급 코스에서 숨은 보드 출현 방법과 같이 랭킹 3개의 부분에서 1위한 후 다음 보드 선택 시에 엘펜의 숨은 보드를 선택해 결정할 때에 방향키 上과 세모를 누르면서 동그라미로 결정하면 플레이어가 눈사람으로 변신한다.

숨은 보드 출현

마법소녀 팬지 코코

★ 프랜닝 오피스 워더
★ 육성 시뮬레이션
★ 1996년 9월 13일
★ 5,800엔

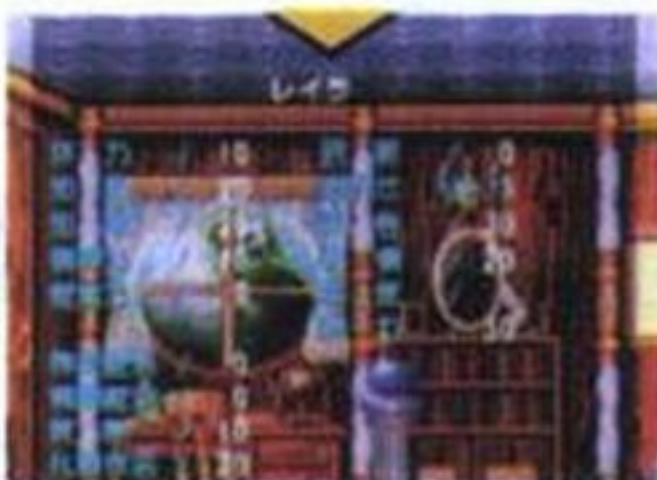
코코는 마법계의 프린세스로 8살의 생일을 맞아 플레이어는 가정교사로서 파견된다. 보통의 소녀가 아닌 마법사이기 때문에 코코에게 학습시켜야 할 것은 변신, 신성(神星), 정령 3종류. 변신으로 다양한 코스프레이를 감상할 수 있게 된다.

비법

라이벌의 스테이터스를 파악하자!

라이벌과의 싸움에서 도저히 이길 수 없는 사람을 위한 숨은 비법.

우선 스테이터스 화면에서 네모 버튼을 누르면서 L1이나 R1을 누르면 라이벌의 스테이터스를 보면서 육성 방침을 정할 수 있게 된다.

라이벌의 스테이터스를 볼 수 있다

우선 스테이터스 화면에서 커맨드를 입력하면...

토발 No.1

스퀘어의 PS 참가 제 1탄 소프트인 동시 『드래곤 볼』의 '토리야마 아키라' 씨가 디자인을 담당해 96년 격투 액션 최고의 화제작으로 등장했다. 기존의 격투 액션과는 달리 던전이나 아이템 등 신요소가 채택된 「퀘스트 모드」가 선보였다.

- ★ 스퀘어
- ★ 격투 액션
- ★ 1996년 8월 2일
- ★ 5,800엔

비법

데모에서 서든데스

파이널 라운드를 무승부로 종료하면 서든데스 모드가 되며 이것을 데모 플레이에서 관전할 수 있는 방법이 있다.

우선 연습 모드에서 홈을 선택해 여기에서 전원을 끈 후 자폭하는 방법을 사용하자. 그 후 연습모드가 종료되어 타이틀 화면으로 돌아온 후 잠시 기다리면 데모 플레이가 시작된다. 그러나 대전하는 2명의 체력은 줄지 않으므로 링 아웃 이외는 반드시 무승부가 된다. 이 상태를 지키고 있으면 파이널 라운드도 무승부인 채 서든데스로 대전을 계속할 수 있다.

홈의 자폭은 L1과 R1, 방향키 下를 동시에!

파이팅 일루전 ~K-1 GRAND PRIX~

실제로 K-1의 링에서 활약하는 유명 격투가들을 충실히 재현한 이 작품은 펀치나 발차기의 움직임과 리치의 각도가 상당히 리얼하다. 자신이 만들어낸 AI 선수를 K-1 전사와 대전시키는 것도 매력 요소 중에 하나이다.

- ★ 엑싱 엔터테인먼트
- ★ 격투 액션
- ★ 1996년 8월 9일
- ★ 5,800엔

비법

공격력 설정 가능

게임이 시작되면 1P나 2P 중 하나를 선택해 포즈를 걸고 L2,R1,L1,R1,L2,R1을 입력한다. 커맨드 입력에 성공하면 1P, 2P 양쪽의 체력 게이지 상에 숫자가 나오므로 그 수를 방향키로 바꾼다. 표준치는 5로 숫자가 높을수록 공격력이 크고 작을수록 적다. 1P모드에서도 이 비법이 적용된다. 자신이 사용하지 않는 방법의 콘트롤러로 CPU의 파워를 설정한다. 이 테크닉을 사용하면 초보자라도 상급자와 겨루는 것이 가능하게 된다.

PlayStation

토탈 NBA'96

REPLAY SLO-MO GRANT TORONTO 10 ORLANDO 10

미국의 NBA의 세계를 게임상에 충실히 재현한 본격적인 농구 게임. 3D 폴리곤으로 표현된 NBA의 유명한 선수와 팀을 자신이 직접 플레이 할 수 있다. 등장하는 선수들은 모두 스타들이므로 덩크슛을 물론 고도의 테크닉도 구사할 수 있다.

- ★ SCEI
- ★ 리얼 스포츠 게임
- ★ 1996년 7월 5일
- ★ 5,800엔

비법

치어걸을 잘 보이게!

하프 타임 중 경과를 나타내고 있는 중에 뒤에서 치어걸이 춤추고 있는 것이 보이는 데 그것을 보려고 하면 문자가 나와 잘 보이지 않게 된다. 이 때 문자를 지우는 방법은 먼저 시합 전반을 끝내고 하프타임을 만들고 도중 경과가 표시되면 L1,L2,R1,R2버튼을 동시에 누른다. 이렇게 되면 누르고 있는 동안에는 문자가 지워진다. 그러면 미국에서도 톱 클래스의 NBA 치어걸들을 볼 수 있다. 버튼을 떼면 문자가 다시 나온다.

HALFTIME

HALFTIME

오버 블러드

폴리곤에 의한 생생한 비주얼과 스릴있는 시나리오로 각광을 받았던 3D액티브 어드벤처. 기억을 잃어버린 남자 래즈 가즈가 희미하게 기억이 나는 장소는 근 미래의 지하 핵 쉘터에 마련된 연구소. 가즈는 기억을 되찾기 위해 연구소를 탐색하기 시작한다.

- ★ 리버힐 소프트
- ★ 3D액티브 어드벤처
- ★ 1996년 8월 2일
- ★ 5,800엔

비법

무비를 생략하자!

게임 중에 엑스 버튼을 누르면서 스타트 버튼을 누르면 타이틀 화면으로 돌아온다. 또 이 때 이벤트 무비를 건너뛰는 비법이 있는데 우선 무비 표시 중에 엑스 버튼과 스타트 버튼을 동시에 누르면 된다. 이 비법은 최종 보스 바로 직전 등에서 사용하면 유용하다.

이벤트 신을 너무 많이 봐서 질린 사람은 재빨리 건너뛰자!

SD 건담 오버 갤럭시언

* 반다이
* 슈팅
* 1996년 6월 28일
* 4,800엔

RX-78 건담을 조작해 신 시스템이 추가된 갤럭시언 게임을 초대 건담 스토리로 즐기는 「GUNDAM STORY」, 6체의 G체인저에서 원하는 기체를 선택해 플레이하는 「G CHANDER STORY」, SD 건담 캐릭터로 갤럭시언을 즐기는 「GALAXIAN REMIX」, 대전 모드인 「1P VS 2P」을 동시에 즐길 수 있다.

비법

스테이지 셀렉트

같은 반다이의 「기동전사 건담 ver.1.0」을 패로디한 데모 장면이 상당히 재미있는 게임. 발견된 하이 테크닉은 숨겨진 옵션과 그 중에서 설정할 수 있는 화면의 셀렉트이다. 건담 스토리(GUNDAM STORY)와 첼린저 스토리(CHANGER STORY)의 옵션 화면에서 L1,L2,R1을 누르면서 R2를 누른다. 이렇게 하면 숨겨진 옵션이 나타난다. GALAXIAN REMIX에서라도 설정 가능한 초기 상태의 파워와 스피드의 설정, 룩은 설정 등이 가능하다. 게다가 건담 스토리에서는 스테이지 설정이 모두 12면이 가능하여 보고싶은 데모 신까지 한꺼번에 볼 수 있다. 그러나 후반에서 파워가 떨어지면 조금 힘들게 된다.

더 킹 오브 더 파이터즈'95

* SNK
* 격투 액션
* 1996년 6월 28일
* 5,800엔

아케이드용으로 등장한 당시 화제를 부른 3인 1조의 팀 대틀 「T.B.S」가 더욱 파워업되었으며 24인의 캐릭터 중에서 좋아하는 캐릭터를 선택해 팀을 짜는 「팀 에디트」 모드가 새롭게 추가되었다.

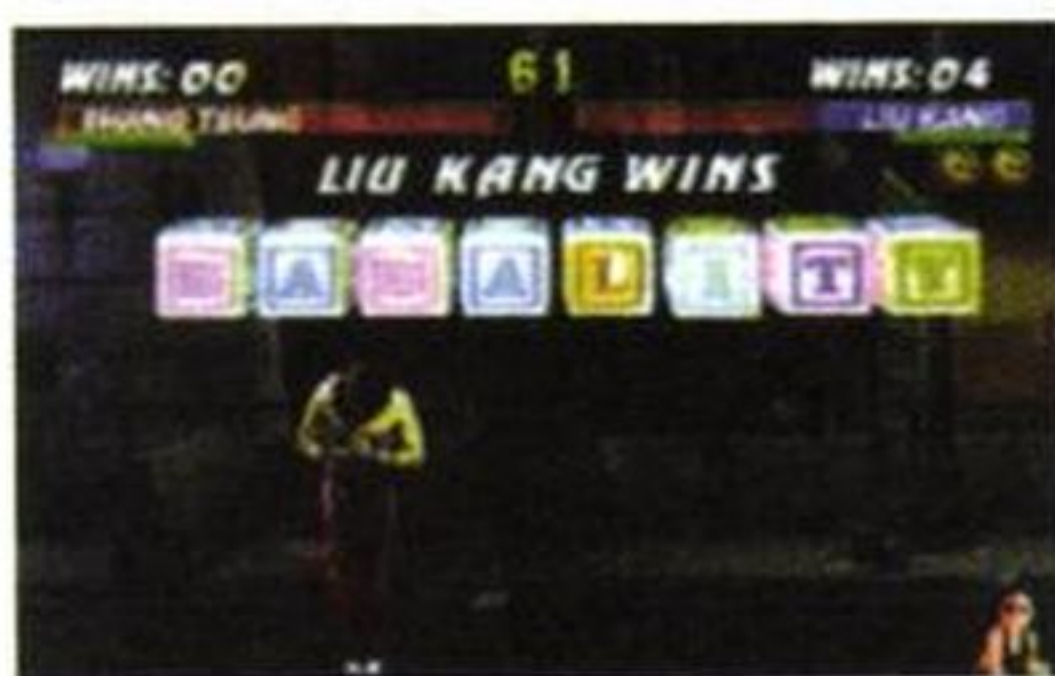
비법

보스 사용법

옵션 화면에서 L1, L2, R1, R2 버튼을 동시에 누르면 승리 데모를 볼 것인지 생략할 것인지 선택할 수 있다. 승리 데모를 생략하면 대전 등이 재빨리 진행된다. 보스를 사용하는데는 팀 에디트에서 YES를 선택하고 캐릭터 화면에서 스타트 버튼을 누르면서 방향키 上과 동그라미, 오른쪽과 네모, 왼쪽과 세모 순으로 누르면 오메가 루갈 등을 선택할 수 있게 된다.

PlayStation

모탈 컴뱃 III

★ SCEI
★ 격투 액션
★ 1996년 6월 14일
★ 5,800엔

허리우드에서 영화화된 모탈 컴뱃이 PS용으로 등장. 체력 증가나 암전에서의 전투 등 특수한 설정에서의 승부를 즐길 수 있다. 각 캐릭터의 기묘한 액션과 시합의 승패를 결정하는 「피니쉬 무브」 시스템이 채택되었다.

비법

MOTARO 출현!

대전 캐릭터를 선택한 후의 화면에서 1P측의 네모를 9번, 세모를 6번, 동그라미를 9번 누르고 2P측의 네모를 한번, 세모를 4번, 동그라미를 한번 누른다.

1라운드가 끝나고 승리한 캐릭터가 모타로와 대전하게 된다.

필살기 사용금지

1P측에서 네모 5번, 세모 5번, 동그라미를 5번 누르고 2P측에서 네모를 5번, 세모를 5번, 동그라미를 6번 누르면 양쪽 모두 필살기를 사용할 수 없는 모드가 되어 통상기술로 방어해야 한다.

킹스필드 III

★ 프롬 소프트웨어
★ 3D RPG
★ 1996년 6월 21일
★ 6,300엔

전작까지는 폐쇄된 던전을 탐색하는 조금 컬트적인 분위기와 매니악적인 요소가 짙은 게임이었지만 이번 시리즈에서는 필드가 시원하게 넓어졌다. 적에 따라 검이나 모닝 스타 등 타입이 다른 무기를 나누어 사용해야 한다.

비법

아이템을 자세히 보자!

무기를 장비할 때에는 폴리곤으로 그려진 검이나 도끼가 표시된다. 이 때에 셀렉트 버튼을 누르면서 세모 버튼을 누르면 표시되는 아이템이 확대하며, 다시 네모 버튼을 누르면 축소한다. 이밖에도 R1, R2 버튼을 누르면 상하로, L1, L2 버튼을 누르면 좌우로 무기가 이동한다.

스내처

- ★ 코나미
- ★ 어드벤처
- ★ 1996년 2월 16일
- ★ 5,800엔

코나미가 PC용으로 최초 발매한 어드벤처 게임의 이식작. 플레이어는 인간을 살해해 그 인물로 변신, 사회에 침투하는 바이오 로이드 스내처를 소탕하는 장커의 일원으로 활약하게 된다. 근미래의 황폐한 세계관과 드라마적인 복잡한 인간관계가 매력적인 작품이다.

비법

스페셜 메뉴 출현

스페셜 메뉴는 오프닝 메뉴가 표시될 때 상,상,하,하,좌,우,좌,우,엑스,동그라미를 입력해서 효과음이 들리면 성공! 1~2초 정도 기다리면 메인 메뉴 대신 스페셜 메뉴가 출현한다. 여기에서는 벽지를 변경하거나 조명을 아이콘으로 변경할 수 있는 등 몇가지 특별한 옵션을 선택할 수 있다.

다른 하나의 오프닝

위의 방법으로 스페셜 메뉴를 출현시킨 후 스타트 버튼을 눌러 다시 한번 상,상,하,하,좌,우,좌,우,엑스,동그라미를 입력하면 조금 색다른 오프닝을 감상할 수 있다.

커서 색을 변경할 수도 있다

바이오하자드

- ★ 캡콤
- ★ 서바이벌 호러
- ★ 1996년 3월 22일
- ★ 5,800엔

좀비를 시작으로 정체불명의 괴물이 배회하는 대저택에서 탈출하는 것을 목적으로 한 스프래터색 짙은 액션 어드벤처. 오토 맵이나 서브 화면을 적절히 활용해야 하며 조작하는 캐릭터에 따라 난이도가 변한다. CG 무비에 의한 이미지 모드가 카메라 기술에 의해 절묘하게 교체된다.

비법

옵션 모드가 출현

캡콤 게임의 표준 장비와도 같은 키 컨피그가 「바이오 하자드」에도 마련되어 있다. 우선 보통의 게임 화면에서 스타트해서 셀렉트, L1, R1 을 동시에 누르면 옵션 화면으로 바뀌고 키 컨피그와 사운드 설정이 가능하게 된다. 사운드 설정을 스테레오나 모노럴로 하고 키 컨피그는 준비된 3종류 외에 커스텀이라고 하는 키의 할당을 자신이 원하는대로 정할 수 있게 된다.

목 차

97. 2 특별부록

Play Station

차세대 게임 연감

VOL.2

PlayStation™

게임챔프